

PC PLAYER

3/93

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

IN DIESER AUSGABE: American Dream: Messe-News aus Las Vegas ● Fantasy-Freuden: Underworld 2 und Eric the Unready ● Doppelspiel: Was bringen Festplatten-Verdoppler? ● Weltenbauer: 3D Construction Kit 2.0 ● Gründlich getestet: Harrier Jump Jet und F-15 III ● Noch mehr RAM: Ich und mein Memory Manager

DM 5,80 ÖS 45 SFR 5,80 LFR 140,– HFL 7,25

Spiele-Kompetenz von Lenhardt & Schneider

TEST FANTASY-PARODIE: ERIC THE UNREADY

SPIELE-DISKETTE

BESTELLCOUPON IM HEFT

CES IN LAS VEGAS

11 SEITEN MESSE-NEWS AUS USA

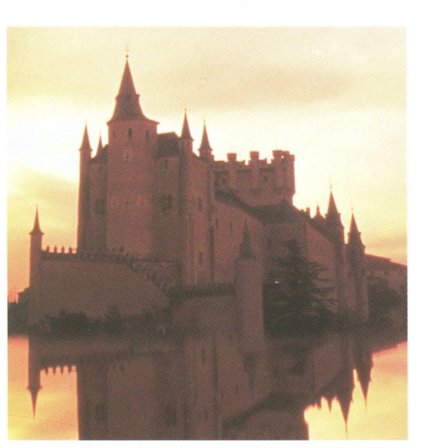
UNDERWORLD 2

● DAS BESTE ROLLENSPIEL

CINEMANIA

● MULTIMEDIA-FILMLEXIKON IM TEST

Erobern Sie den W
mittelalter



Castles II - Siege and Conquest™

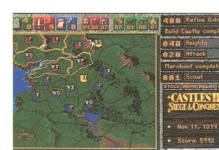
In Castles galt es, der hinterhältigste, betrügerischste und machthungrigste Tyrann der Welt zu sein.

Das reicht jetzt nicht mehr!

Der französische König ist tot. Und Sie werden es auch bald sein, wenn es Ihnen nicht gelingt, den Thron zu erringen, bevor Ihnen ein anderer Baron zuvorkommt.

Neben der Aufgabe, eine Arbeitergruppe beim Bau Ihrer Schlösser zu befehligen, müssen Sie nun auch gegnerische Burgen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln belagern, angreifen und zerstören.

Sie müssen Spione und Saboteure aussenden, Infantrie und Kavallerie rekrutieren, Gold und Nahrungsmittel plündern, Baumaterialien einhandeln, neue Waffen entwickeln und die Kirche bestechen - das sind nur ein paar der erfreulichen Kleinigkeiten, die einen guten mittelalterlichen Arbeitstag ausmachen.



Castle II - Siege and Conquest™ und Castles™ sind Warenzeichen der Interplay Productions, Inc.

Buzz Aldrin's Race into Space.™

Als Leiter der amerikanischen oder sowjetischen Raumfahrtbehörde erleben Sie noch einmal die waghaltigste Epoche in der Geschichte der Menscheit. Mit Buzz Aldrin, Teilnehmer der historischen Apollo 11 Mission, können Sie jetzt jede nervenaufreibende Sekunde vom Start, Weltraumspaziergang bis hin zur Landung auf dem Mond nacherleben.

Finden Sie aus 140 Astronauten durch gezieltes Training eine Handvoll, die das Zeug dazu haben, Weltraumgeschichte zu schreiben.

Dann müssen Sie mit Hilfe der originalen Daten als Leiter der Weltraumbehörde entweder für die USA oder USSR über 300 Missionen planen und leiten - orbitale, suborbitale, bemannte und unbemannte Flüge und sogar Weltraum-Rettungsmissionen.

"Race into Space" enthält über 1000 historische Fotografien und digitalisierte Animationen, neun Schwierigkeitsstufen sowie eine komplette Musikuntermalung und Soundeffekte.

Bewerben Sie sich bei Ihrem Softwarehändler!



Buzz Aldrin's Race into Space™ ist Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.

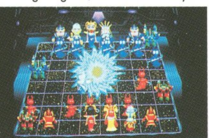
Battle Chess 4000™

Battle Chess 4000 katapultiert das klassische Schach direkt in die Zukunft. Aus den Schachfiguren werden animierte Charaktere des Weltraumzeitalters: Digitalisierte Figuren mit faszinierenden und lustigen Animationen.

Verwegene Kapitäne, verrückte Wissenschaftler und gigantische Roboter führen Bewegungen aus, die in keinem Schachbuch stehen. Aber Battle Chess ist nicht nur amüsant, es ist außerdem eines der besten und vielseitigsten Schachprogramme auf dem Markt.

Mit einer Bibliothek von 300.000 Eröffnungszügen und einer künstlichen Intelligenz, die die erfolgreichsten Züge erlernt und speichert.

Spielen Sie zwei- oder dreidimensional. Nehmen Sie Züge zurück oder wiederholen Sie sie. Oder Sie probieren einfach die "Was wäre wenn" -Funktion. Das Programm bietet unbegrenzte Schwierigkeitsgrade, mit denen Sie auf jeden Fall das Beste aus Battle Chess 4000 herausholen können. Ob als Anfänger oder Großmeister.



Battle Chess 4000™ ist Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.



Veltraum oder eine liche Burg.

Mario™ Teaches Typing.

Wenn Sie das Tippen lernen möchten, wenden Sie sich an einen Klempner. Natürlich nicht an irgendeinen Klempner, sondern an die erfahrenen Abenteurer Mario, Luigi und die Prinzessin.

Egal ob Sie ein Anfänger sind, oder das Grundwissen schon beherrschen - mit Mario können Sie jetzt auf sehr unterhaltsame Weise das Maschineschreiben lernen.

Laufen, springen, schwimmen und tippen Sie.

Versuchen Sie zum Schloß zu gelangen. Achten Sie auf herabfallende Blöcke und den tückischen Treibsand. Bald werden Sie feststellen, daß Sie ganze Sätze und Abschnitte tippen, bevor Sie sich dessen recht bewußt sind.

Mario Teaches Typing hat leicht verständliche Bildschirmicons und macht Ihre Fortschritte nachvollziehbar. Außerdem gibt es Soundeffekte für das ganze Spiel und die berühmte Mario-Titelmusik. Mit Mario und seiner Truppe wird das Beherrschen der Schreibmaschine zu einem spannenden Lernerlebnis.



Interplay™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts.

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.





UNRASIERT UND FERN DER HEIMAT

Und da gibt es Leute, die reisen zu Ihrem Vergnügen: Als unser Redakteur Boris Schneider auf die CES-Show nach Las Vegas hetzte, kamen die Mußestunden etwas zu kurz. Auf eine dramatische Abreise (»Hat jemand meinen Reisepaß gesehen?«) folgte ein vier Tage währendes Stände-Abklappern und Visitenkarten austauschen. Dann ging's prompt zurück in die Heimatredaktion, wo unsere humane Schlußredakteurin (»Schlafen konntest Du ja im Flugzeug«) schon nach dem Messebericht lechzte. 11 mit Neuigkeiten gefüllte Seiten sind dabei herausgekommen; von den neuesten PC-Spielen bis hin zu Hardware-Trends werden Sie informiert.

In dieser Ausgabe haben wir einige Anregungen aus den Leserbriefen aufgegriffen, mit denen Sie uns fleißig eingedeckt haben. Unser Testkonzept mit der Konzentration auf kritische Besprechungen »fertiger« Software ist anscheinend im Sinne unserer Leser.

Auf vielfachen Wunsch haben wir unseren Starkiller-Comic ausgebaut; ebenfalls sehr begehrt scheint eine Leserbrief-Ecke zu sein, die wir erstmals ab Seite 99 präsentieren. Decken Sie uns auch weiterhin mit kritischen Kommentaren ein, damit wir PC PLAYER möglichst genau nach Ihrem Geschmack gestalten können.

Ihr PC PLAYER-Team



Sie haben den Drehbuchautor Ihres Lieblingsfilms vergessen? Dann »blättern« Sie in Cinemania nach, dem CD-ROM-Lexikon von Microsoft

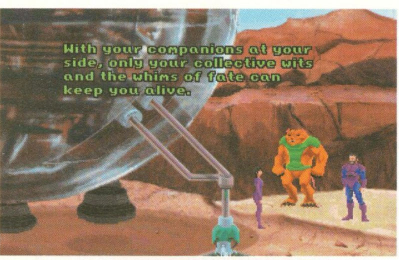
20

Nachschub für alle Solitaire-Süchtigen: Interplays neues Windows-Programm bietet Patiencen satt

46

Es klingt wie Zauberei: Festplatten-Verdoppler verheißen mehr freie MByte auf der Harddisk. Was die Packkünstler wirklich bringen, erfahren Sie ab Seite

78



Alle wichtigen PC-Infos von der CES-Messe aus den USA. Der große Show-Report startet auf Seite 7

AKTUELL

HARDWARE

SOFTWARE

SPIELE-TESTS

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

Größer und schöner präsentiert sich die Fortsetzung zu Ultima Underworld. Lesen Sie in unserem Test nach, warum wir dieses 3D-Spektakel zum neuen Referenz-Rollenspiel küren 28



Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(1) Lucasfilm
2	1869	(3) Max Design
3	DER PATRIZIER	(4) Ascon
4	LINKS 386 PRO	(5) Access
5	HISTORY LINE 1914 - 1918	(-) Blue Byte
6	DIE SCHICKSALSKLINGE	(12) Attic
7	CIVILIZATION	(7) Microprose
8	BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	(10) Software 2000
9	FALCON 3.0	(6) Spectrum Holobyte
10	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	(2) Lucasfilm
11	CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	(9) Sir-Tech
12	LEMMINGS	(16) Psygnosis
13	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	(-) Electronic Arts
14	ATAC	(14) Microprose
15	AIRBUS A320	(11) Thalion

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: Dezember 1992.

PC PLAYER LESER-CHARTS

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(2) Lucasfilm
2	WING COMMANDER II	(6) Origin
3	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	(1) Lucasfilm
4	LEMMINGS	(4) Psygnosis
5	LINKS 386 PRO	(3) Access
6	HISTORY LINE 1914 - 1918	(7) Blue Byte
7	CIVILIZATION	(5) Microprose
8	DER PATRIZIER	(11) Ascon
9	ACES OF THE PACIFIC	(12) Dynamix
10	BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	(9) Software 2000
11	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	(13) Electronic Arts
12	COMANCHE	(10) Novalogic
13	MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	(-) New World Computing
14	ULTIMA UNDERWORLD	(8) Microprose
15	1869	(-) Max Design

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte verwenden Sie die Mitmachkarte, um bei der Abstimmung teilzunehmen.

PROMI-CHARTS

Bob Bates begann seine Karriere als Programmierer bei Infocom. Heute gehört ihm mit Legend seine eigene Softwarefirma, die sich auf Adventures wie »Eric the Unready« oder die »Spellcasting«-Serie spezialisiert hat. Hier sind Bobs fünf PC-Lieblingsspiele:

1. Zork I (»Der Einstieg für 10.000 Spieler.«)
2. Secret of Monkey Island (»Das witzige Spiel.«)
3. Planotfall (»Floyd der Roboter ist mein Liebling.«)
4. Trinity (»Brilliantes Spiel von einem brillianten Autor.«)
5. Fool´s Errand (»Tonnenweise clevere Puzzles.«)

ALTERNATIV-CHARTS

Wenn´s um flotte Actionspiele geht, wird der PC PLAYER-Redakteur schon mal seiner MS-DOS-Kiste untreu. Nachdem sich die Anzahl der Super-Nintendo-Besitzer seit dem letzten Weihnachtsfest rapide vermehrt hat, präsentieren wir Ihnen heute die Videospiel-Favoriten der Redaktion:

1. Super Mario Kart (»Abgefahren dank 3D-Zusatzchip.«)
2. Super Probotector (»Effektorgie, hoher Staunfaktor.«)
3. Zelda III (»Einmaliger Mix aus Action und Adventure.«)
4. Super Mario World (»Gehört in jeden Haushalt.«)
5. Parodius (»Technisch perfekte Ballerei mit Witz.«)

CES in Las Vegas

DIE WÜSTE RUFT

Das Mekka der Unterhaltungselektronik ist einmal im Jahr in Las Vegas zu finden, wo die wichtigste Messe rund ums PC-Entertainment stattfindet. Auf den nächsten 11 Seiten haben wir die interessantesten Neuheiten von der Consumer Electronics Show zusammengetragen.

Neonlicht und Münzenklimpern: Las Vegas ist die Stadt der Spieler und beliebter Messe-Standort

In der ersten Januar-Woche jeden Jahres zieht es die Hersteller von Unterhaltungs-Elektronik in die Wüste von Nevada nach Las Vegas. Auf der Consumer Electronics Show, kurz CES, werden neben Videorecordern, Fernsehern und neuen Hifi-Anlagen natürlich auch Videospiele, Multimedia-Anwendungen und Software für PCs ausgestellt.

Der Anteil der Computer-Anwendungen an der Gesamtfläche der Messe nahm gegenüber den letzten Jahren weiter zu. Nicht zuletzt der Boom im Multimedia-Bereich führte zu einer eigenen Halle für diesen Themenkomplex, in der fast alles vertreten war, was Rang und Namen hatte: Apple, IBM, Compaq, Toshiba und viele andere zeigten hauptsächlich ihre Computer, die mit Upgrades multimedia-fähig werden.

Der Star der CES war der »Interactive Multiplayer« der Firma 3DO (ausgesprochen Three Dee Oh). Das Gerät war gleich an zwei Ständen zu sehen. Die Hifi/Video-Firma Panasonic zeigte Ihre Version des Multiplayers, während 3DO am eigenen Stand Software-Entwickler ansprechen wollte. Das 3DO-Vertriebskonzept ist ungewöhnlich: Jede Firma der Welt kann 3DO-Player und -Software herstellen. Neben Panasonic wird auch der Telefonriese AT&T einen Player anbieten, andere Hifi-Firmen werden sich in den nächsten Wochen dem 3DO-Team anschließen; 3DO selbst bringt aber keinen Player auf den Markt. Das Ziel dieser Firma ist, ein Standard für alle Hersteller zu werden, so wie VHS der Maßstab für Videorecorder geworden ist.



Branchen-Held Trip Hawkins (Electronic Arts) demonstrierte sein jüngstes Baby, den 3DO-Multiplayer, höchstpersönlich

Ein 3DO-Multiplayer arbeitet mit einem 20-MHZ-Risc-Chip,



Wird diese Kiste den Videospiele-Markt revolutionieren? Panasonic bringt als erster einen 3DO-Player auf den Markt.

der das Gerät etwa so schnell wie ein 386/486-System macht. Zusätzliche Grafik-Prozessoren sorgen für Bilder mit 16,7 Millionen Farben, die ohne Zeitverlust gedreht, gezoomt und verzerrt werden. Der Player ist so leistungsfähig, daß auf einer CD etwa 35 Minuten Film in Beinahe-Video-Qualität gespeichert werden können. Außerdem vermag der 3DO-Multiplayer die Kodak-Photo-CDs und normale Audio-CDs abspielen. **(bs)**

DAS SPIELE-PARADIES

Der Gipfel ist noch nicht erreicht: PC-Spiele werden immer besser. Was auf der CES zu sehen war, setzte teilweise neue Qualitäts-Standards.

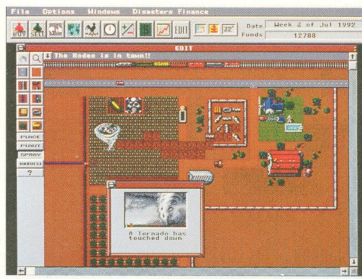
Wenn Sie noch keinen 386er haben, dann wird es langsam Zeit, an eine Aufrüstung zu denken. Denn der wichtigste Trend der CES war der zu 386-spezifischen Versionen. Gewiß erscheint noch genug Software für die kleinen ATs, doch die heißesten Titel werden ohne 386 nicht mehr auskommen. Manche Firmen setzen sogar schon auf den 486. Origin zeigte beispielsweise eine (endlich) spielbare Demo von Strike Commander, das bei voller Ausnutzung aller grafischen Feinheiten nur auf einem 486 vernünftig läuft. Immerhin kann man sämtliche Details abschalten, um dann wieder eine Flugsimulation im »klassischen« Vektor-Look zu erhalten. Wenn Sie hingegen einen 486er mit 50 MHz haben, sollten Sie sich vorsorglich anschnallen. Derart realistische Grafik in einer Flugsimulation gab es noch nie zu sehen. So können Sie beispielsweise den Kopf im Cockpit bewegen - die Cockpit-Anzeigen verzerren sich dann perspektivisch korrekt, wenn sie aus dem Bild scrollen. Strike Commander, das jetzt mehr als ein Jahr überfällig ist, soll voraussichtlich im April erscheinen – aber nageln Sie Ihren Händler nicht darauf fest.

Ein anderer Branchenriese im Simulationsbereich überraschte gleich zweimal: Maxis zeigte mit **SimFarm**, daß man dort vom abgedrehten Trip immer stärker esoterisch werdender Sim-Produkte losgelöst zu sein scheint.

SimFarm ist (endlich) wieder ein Spiel, bei dem man Erfolg oder Mißerfolg anhand eines Kontostands erkennen kann. Wie der Name schon sagt, übernehmen Sie eine Farm, pflanzen allerhand Korn und Gemüse, halten sich Hühner, Kühe oder anderes Getier und versuchen, die bäuerlichen Produkte möglichst gewinnbringend an den Mann oder die Frau zu bringen. Die Demo-Version, bei der aber noch viele Features fehlten, machte einen durchaus positiven Eindruck, den Maxis nach SimLife auch dringend notwendig hatte.

Bei der Vorführung der zweiten Maxis-Neuheit gab es aber viele hochgezogene Augenbrauen zu sehen. Niemand wagte es am Stand von Maxis zu sagen, aber wenige Meter entfernt fragten sich dann viele: »Wer braucht **El-Fish**?«. El-Fish ist ein elektronisches Aquarium, in dem digital erzeugte Fische leben. Leider ist weder Spiel noch Simulation damit verbunden - schwimmen die Fische erst einmal, ist keinerlei Interaktion mehr möglich. Die Fische paaren sich nicht, fressen nicht, sterben nicht, sondern dümpeln nur apathisch hin und her. Der Benutzer kann lediglich außerhalb des Aquariums aus alten Fischarten neue Rassen züchten. Um die Grafik eines neuen Fisches zu berechnen, braucht aber selbst ein schneller 486er rund zehn Minuten. Außerhalb der Maxis-Räume tuschelten Insider was von »Schwachsinn« und »schlechtem Shareware-Niveau«, und dem schließen wir uns an: Sollte Maxis keinerlei weitere Elemente in das Digi-Aquarium einbauen, könnten wir schon vorab den Flop des Jahres 1993 vergeben. Tröstlich stimmt da nur, daß unter der Hand für Weihnachten die Veröffentlichung von **SimCity 2000** angekündigt wurde. »Eigentlich hätten wir

Pele spielt wieder! Accolade bereitet ein Programm um den Kicker-Star vor.



Empfohlen vom Bundes-Agrarminister: »SimFarm« macht Sie zum High-Tech-Bauern

es ja SimBusiness nennen wollen...« meinten Mitarbeiter von Interplay über ihre Finanz-Simulation **Rags to Riches**. Aber mit Maxis wollen sich die Programmierer doch nicht anlegen; schließlich darf Interplay die offiziellen Multimedia-Versionen von SimCity und anderen Sim-Programmen entwickeln. Zurück zu Rags to Riches: Sie starten das Spiel als armer Finanzberater und wollen natürlich möglichst schnell zu den Oberen Zehntausend aufsteigen. Im Auftrag ihrer Kunden handeln Sie mit Gold, Öl und Aktien, führen Warentermingeschäfte und andere Transaktionen durch und nutzen auch den einen oder anderen Insider-Tip (ohne sich dabei erwischen zu lassen). In die Endbewertung fließt nicht nur ein, wieviel Geld Sie verdient haben, sondern auch, welches Auto sie fahren (lassen), wie groß Ihre Yacht ist und ob sie ihr Golf-Handicap verbessert haben. Kein Witz: Wenn Sie Mitarbeiter für sich werkeln lassen und die Zeit zum Golfspielen nutzen, gibt das am Ende mehr Punkte (außerdem treffen Sie vielleicht am Golfplatz einen Informanten).
Die **Lost Vikings** sind verlorene Wikinger, die sich wirklich ziemlich verlaufen haben, denn sie sind in einem Raumschiff mit seltsamen Aliens gelandet. Da den Aliens der Met ausgegangen ist, wollen die Nordmänner schleunigst wieder heim und reisen dabei aus Versehen durch die Zeit. Unter anderem landen sie in Ägypten, im Mittelalter, einer Spielzeugfabrik der Neuzeit und anderen, immer absurderen Welten. Sie steuern Baleog, Erik und Olaf durch die 37 Level, bei denen alle zusammenarbeiten müssen, denn jeder der drei hat besondere Fähigkeiten.
Wenn Sie eher auf traditionelle Spiele stehen, hat Interplay auch was für Sie auf der Pfanne: **Classic 5** ist ein Paket, in dem Sie Schach, Bridge, Dame, Backgammon und Go in Computer-Versionen vorfinden. Das Paket wirkte in der Demo-Version etwas zusammengestückelt, doch bis zum Ende sollen alle Programme durch ein gemeinsames User-Interface vereint werden. Im Preis-Leistungs-Verhältnis ist diese Spielesammlung sicherlich ein Gewinn.
Ebenfalls ans Thema Schach wagten sich die Programmierer von Spectrum Holobyte, bisher nur bekannt durch die Flugsimulation Falcon und diverse offizielle Tetris-Spiele. **Chessmeister 5 Billion and 1** ist eine Battlechess-Parodie. Wie bei Interplays Schach-Klassiker sind die Figuren animiert und dreschen fröhlich aufeinander ein. In diesem Fall sind es allerdings Schauspieler, die digitalisiert wurden. Das Endergebnis kann überhaupt nicht überzeugen, außer Sie finden es komisch, wenn zwei »Damen« sich mit Karateschlägen malträtieren oder der Bauer betont lächerlich über das Spielfeld scharwenzelt und dem Läufer in die Weichteile tritt. Noch halbwegs witzig: Der Turm, dargestellt als Gevatter Tod (komplett mit Sichel), der mit den anderen Figuren Lambada tanzt, frei nach dem amerikanischen Sprichwort »A Dance with Death«.
Immer noch nicht genug Schach? Dann probieren Sie es mal mit **Terminator 2: Cyber Chess**, bei dem menschliche Figuren gegen Terminatoren antreten. Statt »Schachmatt« heißt es hier »Hasta la vista, Baby«. Diese Schachvariante, die genauso wie alle anderen Battlechess-Spiele der Welt nach drei Runden langweilig werden dürfte, wurde von Capstone gestaltet, die schon mit Ihren PC-Spielen zu Filmen wie »Bill & Ted« oder »Kevin allein zu Haus« mehr als unangenehm auffielen. Ebenfalls bei Capstone in Arbeit: Das Spiel zum Film **Waynes World**. Wenn das Spiel ähnlich intelligent wie Wayne und Garth wird, kann man auch hier getrost vom Kauf abraten.
Gleich zwei Filme auf einmal in einem Spiel? Daß so was geht zeigt Activision mit **Aliens vs. Predator**, bei dem die beiden unheimlichsten Filmmonster der achtziger Jahre aufeinander losgehen. Sie übernehmen die Rolle des Predators, der aus Versehen auf einem Alien-Planeten strandet. Da sprechen dann die Laser und Flammenwerfer, um aus diesem Schlamassel wieder lebend rauszukommen. Action und Strategie sollen sich laut Activision bei diesem Programm, das uns im Sommer erfreuen soll, die Waage halten.


Warten auf Privateer: Origins Handelsspiel aus dem Wing-Commander-Universum kommt nicht vor Ende '93

Außerdem läßt Activision das Label Infocom auferstehen. Mit völlig neuen Leuten wird **Return to Zork** programmiert. Nicht nur die Mannschaft, auch das System ist neu: Statt reiner Textausgabe ist praktisch gar kein Text mehr auf dem Bildschirm zu sehen. Dafür reden die Charaktere mit klarer Sprachausgabe. Nicht nur, daß die Räume grafisch gezeigt werden; alle Figuren werden durch Schauspieler dargestellt und auf der Festplatte machen sich auch mehrere Videosequenzen breit. Kurzum, mit dem alten Zork hat der neue Titel nur noch die Umgebung und Teile der Handlung gemeinsam. Ob die wirklich packenden Zork-Elemente, die tückischen Puzzles und der typische Infocom-Witz, in das neue Spiel übernommen werden, sehen wir erst im März, dann soll dieser Titel laut Activision erscheinen.
Ebenfalls wiederbelebt wird Maniac Mansion, das sechs Jahre alte Adventure von Lucasfilm. In **Day of the Tentacle** versucht Dr. Fred mal wieder die Welt zu erobern, diesmal mit der Hilfe von Tentakeln. Das Adventure zeichnet sich

durch einen abgedrehten Zeichentrickstil aus. Ob allerdings bei soviel Animation überhaupt Platz für viele knackige Puzzles bleibt, ist fraglich, insbesondere da Maniac-Mansion-Vater Ron Gilbert seine eigene Firma hat und nicht an Maniac Mansion Zwei beteiligt ist.

Der Star-Wars-Simulation X-Wing ist noch nicht auf dem Markt (jüngste Hochrechnung: Anfang März), doch schon wird an einem zweiten Krieg-der-Sterne-Programm gebastelt. **Rebel Assault** ist ein Actionspiel, das speziell für CD-ROMs programmiert wird. Äußerst komplexe 3D-Grafiken werden in mehrwöchentlicher Arbeit auf 486-Systemen berechnet und als Film auf der CD gespeichert. Über diesen Film, beispielsweise ein Flug durch einen Canyon, werden Raumschiffe geblendet. Sie können Ihr Schiff also nur eingeschränkt steuern, indem Sie den Hindernissen auf dem Film ausweichen. Die professionellen 3D-Grafiken sehen dafür aber äußerst eindrucksvoll aus. Ob das Ganze spielerisch mehr als ein paar Mal Spaß macht, muß sich allerdings noch herausstellen. Schon im Herbst will Lucasfilm mit Rebel Assault auf den Markt kommen, doch nach den dauernden Verzögerungen bei den letzten Produkten ist ein solch rasanter Terminplan eher unwahrscheinlich geworden.

Ebenfalls ziemlich verspätet hat sich **Dark Sun: Shattered Lands**. Mit dem Spiel wollte SSI schon vor mehreren Monaten ihr neues Rollenspiel-System für AD&D-Spiele einführen. Jetzt soll das Spiel im März erscheinen. SSI schließt sich dem Trend der Mogel-Packung an: Das komplette Spiel erhält man erst, wenn man noch eine zusätzliche Expansion-Disk kauft, die etwa 40 Prozent weitere Spielfläche enthält. Eine CD-ROM-Version, die für August geplant ist, soll diese Expansion-Disk schon enthalten.

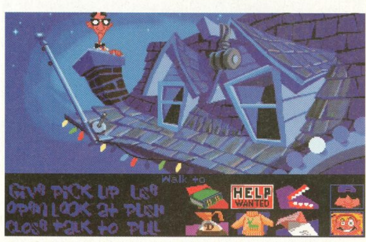


Die »Lost Vikings« haben sich ein paar Lichtjahre verlaufen

Ohne Westwood, die Designer von Teil Eins und Zwei von Eye of the Beholder, entwickelt SSI **Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor**. Endlich soll es auch eine funktionierende Oberwelt geben, laut SSI hat der dritte Teil zirka 50 Prozent mehr Spielfläche als Teil Zwei.

Das interessanteste Produkt, das SSI allerdings nur in einer Pressemitteilung ankündigte, war **Unlimited Adventure**, ein Rollenspiel-Baukasten, der auf dem alten AD&D-System basiert, welches SSI in Spielen wie Dark Side of Krynn verwendet hat. Um ein eigenes Rollenspiel zu designen, stehen 16 NPCs, 112 Monster und über 250 verschiedene Grafiken zur Verfügung. Ein komplettes Spiel zum Ausprobieren soll ebenfalls in Unlimited Adventure integriert werden. Schon im April will SSI das Rollenspiel-Construction Set veröffentlichen. Eine deutschsprachige Version wird von Distributor Softgold für alle drei neuen SSI-Titel erwartet.

Auch bei Softgold im Vertrieb ist New World Computing, die auf der CES schon erste Bilder von **Dark Side of Xeen**, dem fünften Spiel der Might & Magic-Reihe zeigten. Auch Dark Side of Xeen ist wie Clouds of Xeen ein abgeschlossenes Rollenspiel. Besitzt man aber beide Programme, hat man quasi durch die Kombination ein drittes Spiel, Worlds of Xeen, in dem es nochmals völlig neue Missionen zu entdecken gibt - keine schlechte Idee und in jedem Fall sinnvoller als das »Auslagern« von Handlungselementen in andere Teile, wie es Origin und jetzt auch SSI in ihren letzten Titeln taten. Dark Side of Xeen sollte es noch bis zum Ende des Frühlings in die Geschäfte schaffen.



Der Fluch des Tentakels trifft die Spieler im zweiten Maniac Mansion-Programm

Das Windows-Strategie-Spiel **Spaceward Ho!** erscheint nun auch in einer Version für DOS. Die Mehrspieler-Option für Netzwerke läßt eine Kombination von DOS- und Windows-Versionen zu. Ansonsten läßt sich die DOS-Version auf den ersten Blick nicht vom Windows-Original unterscheiden.

Ebenfalls im Bereich Strategie ist **Empire Deluxe** angekündigt. Das Spiel Empire gilt unter Strategie-Fans seit einigen Jahren als Klassiker der Computer-Szene. Empire Deluxe bringt das Spielprinzip auf den technischen Stand von heute, komplett mit Soundkarten und Super-VGA-Unterstützung. Außerdem soll es neue Standards im Bereich Mehrspieler-Modus setzen. Der Mehrspieler-Modus funktioniert wahlweise an einem Computer oder an mehreren Computern per Nullmodem, Netzwerk, E-Mail, Telefonmodem oder Diskettentausch. Schon im Februar dürfen wir das englischsprachige Testmuster erwarten, kurz darauf folgt eine deutsche Version.

Branchenriese Accolade hielt sich mit neuen Produkten diesmal zurück und kündigte nur per Pressemitteilung die Pläne für den Herbst an. Neben neuen Kursdisketten für die Jack-Nickaus-Golf-Spiele und neuen Stadien und Teams für Hardball 3 werden im Herbst ein Eishockey-Spiel und eine Fußball-Simulation erscheinen. Für jedes der Spiele konnte Accolade einen Prominenten gewinnen. Brett Hull wurde 1991 von den Fans zum beliebtesten Spieler der amerikanischen Hockey-Liga NHL gewählt. Für das Fußball-Spiel steht Accolade niemand geringerer als die Fußball-Legende **Pele** zur Verfügung. Bei beiden Spielen sollen die Sportler nicht nur ihren Namen hergeben, sondern auch aktiv am Design beteiligt sein. **(bs)**

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

HERRSCHAFT ÜBER DAS GEWÜRZ.... HEISST HERRSCHAFT ÜBER DAS UNIVERSUM.

FÜR PC UND KOMPATIBLE, IN KÜRZE AUCH FÜR DEN AMIGA ERHÄLTLICH.

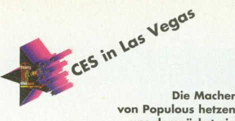
A *WESTWOOD* PRODUCTION FOR *VIRGIN GAMES*

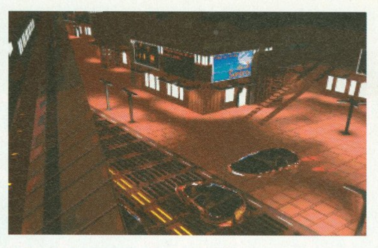
DUNE IS A TRADEMARK OF *DINO DE LAURENTIIS CORPORATION*
AND LICENSED TO *MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.*

PRODUCED BY *BRETT W. SPERRY.* DIRECTED BY *AARON E. POWELL, LYLE J. HALL.*
DESIGNED BY *AARON E. POWELL, JOE BOSTIC.*
PROGRAMMED BY *JOE BOSTIC, SCOTT K. BOWEN.*
TEXT BY *DONNA J. BUNDY, RICK GUSH.*
ART & ANIMATION BY *AARON E. POWELL,*
REN OLSEN, JUDITH PETERSON, ERIC SHULTS,ELIE ARABIAN.
MUSIC AND SOUND BY *FRANK KLEPACKI, DWIGHT OKAHARA.*
FOR VIRGIN GAMES UK:
PROJECT CO-ORDINATOR *DAN MARCHANT, PETER HICKMAN.*
QUALITY ASSSURANCE BY *JOHN MARTIN, DARREN LLOYD,*
KEN JORDAN, RICHARD HEWISON, PAUL COPPINS.
MANUAL LAYOUT BY *DEFINITION.*
TRANSLATIONS BY *POLY LANG.*
PACKAGING BY *MICK LOWE DESIGN.*
ARTWORK & CREATIVE CO-ORDINATION BY
ANDREW WRIGHT & MATT WALKER .
MANUFACTURING CO-ORDINATION
BY *ROSEMARIE DALTON.*
EUROPEAN MARKETING: *ANDREW WRIGHT.*
VGA SCREEN SHOTS SHOWN



Virgin
GAMES



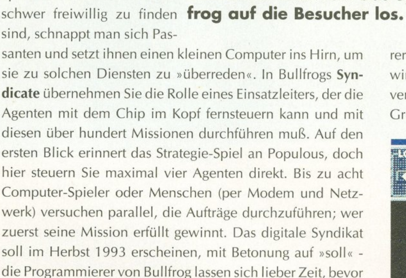


Die Macher von Populous hetzen uns demnächst ein unangenehmes »Syndicate« auf den Hals

SOFTWARE-MAFIA

Electronic Arts hat immer ein paar innovative Spiele auf der Pfanne. Auf der CES ließ man unter anderem das Syndikat von Bullfrog auf die Besucher los.

Man stelle sich eine Stadt in der Zukunft vor, die von mehreren »Familien« regiert wird. Den Oberhäuptern der Familien jedes Mittel recht, mit dem sie die Alleinherrschaft erhalten könnten. Um aber die unliebsame Konkurrenz auszuschalten, braucht man Agenten, die ihr Leben aufs Spiel setzen. Da solche Leute schwer freiwillig zu finden sind, schnappt man sich Passanten und setzt ihnen einen kleinen Computer ins Hirn, um sie zu solchen Diensten zu »überreden«. In Bullfrogs **Syndicate** übernehmen Sie die Rolle eines Einsatzleiters, der die Agenten mit dem Chip im Kopf fernsteuern kann und mit diesen über hundert Missionen durchführen muß. Auf den ersten Blick erinnert das Strategie-Spiel an Populous, doch hier steuern Sie maximal vier Agenten direkt. Bis zu acht Computer-Spieler oder Menschen (per Modem und Netzwerk) versuchen parallel, die Aufträge durchzuführen; wer zuerst seine Mission erfüllt gewinnt. Das digitale Syndikat soll im Herbst 1993 erscheinen, mit Betonung auf »soll« - die Programmierer von Bullfrog lassen sich lieber Zeit, bevor sie ein halbherziges Spiel abliefern.

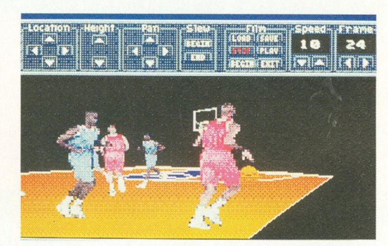


Natürlich hat Electronic Arts auch für die nahe Zukunft ein paar Eisen im Feuer. Das **Seal Team** wird es wohl nicht offiziell, sondern nur über den Import in Deutschland geben. Sie steuern hier eine Truppe von Soldaten durch den Vietnam-Krieg. Dabei wird 3D-Grafik aus Flugsimulationen verwendet, um das Schlachtfeld aus der Perspektive der Soldaten zu zeigen. Das technisch innovative Produkt trifft aber sicher nicht den Geschmack aller Computer-Spieler. Ein ähnliches Spielprinzip, aber mit Robotern, trifft man bei »Xenobots« (in den USA: Ultrabots). Hier steuern Sie eine Gruppe von mehreren Riesenrobotern, die eine Invasion von Aliens auf der Erde verhindern müssen. Das Spiel wird von Novalogic programmiert, die gerade mit Commanche auf sich aufmerksam machten.



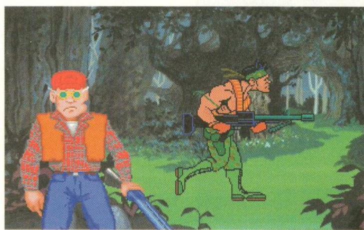
Zweikampf der Roboter: Die »Xenobots« nutzen jede Chance, um sich gegensetig vom Planeten zu pusten.

Ein wenig sportlicher geht es da bei **Jordan in Flight** zu, der neuen Basketball-Simulation von EA. Der auch in Deutschland bekannte Basketballer Michael Jordan wurde in mehreren hundert Posen für das Spiel digitalisiert. Das Spielfeld wird dabei in 3D-Grafik aus unzähligen Kamera-Perspektiven in Super-VGA-Grafik gezeigt. Ein schneller 386 ist Grundvoraussetzung, soll der Ball sich nicht in Zeitlupe über den Schirm bewegen. Das komplette Match wird auf Festplatte aufgezeichnet. Am Ende können Sie aus der Partie einen eigenen Film zusammenschneiden, etwa wie eine Drei-Minuten-Zusammenfassung für das Sportstudio. Michael Jordan soll im März abheben.

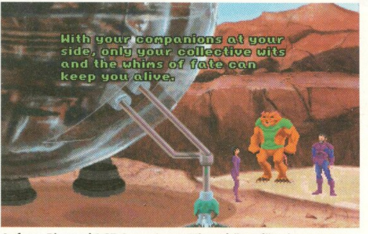


Keiner springt wie Michael Jordan. Seine Basketball-Künste sind in »Jordan in Flight« zu bewundern.

Auch zum Thema Schach hat sich EA einen echten Profi besorgt: **Kasparov's Gambit** ist nicht nur ein spielstarkes Schachprogramm, sondern soll auch ein exzellenter Schachtrainer werden. Das Programm beschränkt sich nicht auf die Erklärung von Regeln; Weltmeister Garry Kasparov erklärt in Video-Sequenzen und mit Sprachausgabe Strategien und Tips, analysiert Ihre Spielzüge und erklärt genau die Bedeutung jedes Zuges von 500 gespeicherten Meisterpartien. Dazu sollen sich noch mehrere Tests, ein Turnier-Modus und ein Wertungs-System ähnlich ELO gesellen. Die intensive Mitarbeit von Garry Kasparov sollte die Qualität dieses Produkts sichern. **(bs)**



Da lacht der Waidmann: »Rambi vs. Blambo« ist ein Spiel aus der Wacky Funsters-Sammlung



Auf zur Ringwelt! SF-Autor Larry Niven bürgt für ein spannendes Grafikadventure.

FLU(CH)TWELLE

Debüt für eine neue Software-Firma. Wie eine Flutwelle will Tsunami auf den Spiele-Markt stoßen und ihn mit heißen Titeln überspülen.

Tsunami klingt geheimnisvoll und dynamisch; ein echter Tsunami erfüllt beide Bedingungen, denn es handelt sich dabei um eine riesige Welle, die bei Unterwasser-Erdbeben entstehen kann und mehrere Dutzend Meter hoch wird. Kein schlechter Name für eine Software-Firma.

Die CES war für die Premiere der neuen Firma ein passender Rahmen. Die Mitarbeiter von Tsunami sind größtenteils ziemlich alte Hasen. Die Adresse (Oakhurst, Coarsegold, California) kommt Insidern schon verdächtig vor und die Mitarbeiter bestätigen es gern: Bei Tsunami haben eine Reihe von Sierra-Flüchtlingen ein neues Zuhause gefunden. Neben Systemprogrammierern und Mitarbeitern aus Vertrieb und Marketing wurden sogar einige der prominenten Designer von der Welle mitgerissen, unter anderem Jim Walls, der Ex-Polizist und Designer der Police-Quest-Spiele. Jim arbeitet gerade an **Blue Force: Next of Kin**, dem ersten Titel der Blue-Force-Serie bei der es, na was wohl, um die Arbeit eines Polizisten geht. Dieser erste Blue-Force-Titel soll im Frühsommer 1993 erscheinen.

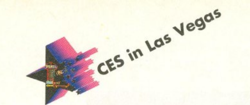


Der Software-Polizist ist wieder da: Jim Walls arbeitet an seinem neuen Spiel Blue Force.

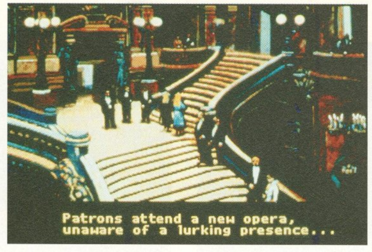
Noch im Februar hingegen erwartet Tsunami die ersten zwei fertigen Produkte: **Ringworld: Revenge of the Patriarch** ist das dritte, ungeschriebene Buch aus der Ringwelt-Reihe von Larry Niven. Ringwelt ist eines der am meisten preisgekrönten Bücher der SF-Geschichte und ein persönlicher Favorit unserer Redakteure. Larry Niven persönlich überwacht die Programmierer, die quasi eine dritte Geschichte um die Ringwelt stricken, welche nahtlos an die beiden Bücher anschließen wird. Ringworld entsteht unter dem Tsunami-Adventure-System, das durchaus wie ein verbessertes Sierra-System aussieht.

Als »Nackte Kanone der Computerspiele« beschreiben die Tsunami-Leute ihr **Wacky Funsters!**, eine Parodie mit fünfeinhalb verschiedenen Actionspielen, die in eine absurde Rahmenhandlung eingebettet sind. Da gibt es »Big Guys With Muscles«, eine Parodie auf »Street Fighter« und andere Prügelspiele. Bei »Roadkill« fahren Sie Auto und müssen möglichst viele der Tiere, die die Straße überqueren, überrollen. »Ping« ist eine Pong-Satire, und die »Steroids« erinnern fatal an Asteroids – hier bekämpfen Sie aber die bösen Steroide im Blutstrom eines Bodybuilders. Die restlichen anderthalb Spiele sind »Rambi vs. Blambo«, der Kampf des Rehkitzes gegen den waffenstarrenden Jäger. Sie können in beide Rollen schlüpfen und müssen dann entweder möglichst viele niedliche Tierchen oder möglichst viele böse Menschen mit der Maus abknallen. Das aufwendigste Tsunami-Projekt wird dann (hoffentlich) im Herbst erscheinen. **Protostar** ist ein episches SF-Werk, das Spiele wie Elite und Wing Commander sowie Adventures und Rollenspiele miteinander verbinden soll. Sie können laut Angaben der Programmierer mit Hunderten von Wesen aus 15 verschiedenen Rassen kommunizieren und mehrere hundert Planeten erforschen. Das grafisch sehr aufwendige Spiel konnte natürlich nur als erste Demo gezeigt werden, ließ unserem Messe-Redakteur aber schon das Wasser im Munde zusammenlaufen. **(bs)**

Bei Protostar heißt es: Rache serviert man am besten im Vakuum. Wohl bekomm's.



War vor zwei Jahren das Spieleangebot von Microprose noch auf Flugsimulationen beschränkt, gibt es heute kein Genre mehr, das von dieser Firma nicht abgedeckt wird.

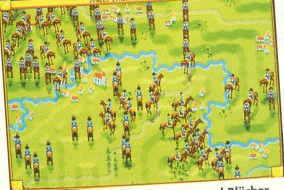


Gespenstisch: Das Phantom der Oper schlägt in »Return of the Phantom« zu.

MICRO-MIX

Der diesjährige Preisträger des »Produkts mit dem längsten Namen« ist die amerikanische Software-Firma Microprose. Deren erste Windows-Spielesammlung nennt sich: **Microprose Entertainment Pack, Vol. #1, Dr. Floyds Desktop Toys**. Selbst die Marketing-Abteilung von Microprose kürzt dies gnädigerweise auf »Dr. Floyd« ab. Im Paket werden voraussichtlich sechs Spiele für Windows enthalten sein, noch dazu ein paar Bildschirmschoner (kompatibel zu After Dark) und Dr. Floyd selbst, der ab und zu auf Ihrem Windows-Bildschirm auftaucht und witzige Ratschläge und Lebensweisheiten von sich gibt (natürlich abschaltbar). Die Spiele decken von einfacher Action bis zu abstrakter Logik ein breites Spektrum ab. Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen Microsoft-Spiele-Paketen sind wohl beabsichtigt.

Schon diese Spielesammlung zeigt: Microprose ist lange nicht mehr die Flugsimulations-Firma, sondern ein Rundum-Publisher für alle Genres. Von sechs neu präsentierten Produkten war nur eines eine Flugsimulation. **Dogfight** läßt Flugzeuge aus acht Jahrzehnten im Zweikampf gegeneinander antreten. Das Konzept erinnerte sehr stark an Chuck Yeagers Air Combat Trainer von Electronic Arts, aber Microprose wird wohl mehr Flugzeuge und einen Zwei-Spieler-Modus per Modem integrieren. Moderne Flugzeuge sind nicht unbedingt im Vorteil: Hitzesuch-Raketen können mit einem Propeller-Flugzeug nichts anfangen und ein alter Dreidecker aus Holz und Tuchbespannung erscheint auf keinem Radarschirm eines modernen Jets.



Historisch: Napoleon, Wellington und Blücher melden sich bei »Fields of Glory« zum Gefecht.

Gleich zwei neue Adventures, die auf dem Rex Nebular-System basieren, zeigte Microprose auf der CES. **Return of the Phantom** ist eine Fortsetzung des »Phantoms der Oper«, das als Musical und Film wohlbekannt sein dürfte. Der Spieler muß seine Freundin aus den Klauen des Phantoms befreien, welches zahlreiche Fallen für den Rivalen aufgestellt hat. Das Phantom soll ab Frühjahr Ihren PC unsicher machen. Im Herbst soll dann das nächste Adventure erscheinen: **Dragonsphere** spielt in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt, in der Drachen natürlich nicht fehlen dürfen. Von der Handlung des Spiels gab es noch nicht viel zu sehen; lediglich die Intro war schon fertig programmiert, in der ein Zauberer ein Schloß, in dem der Bösewicht haust, in eine undurchdringbare Kugel einschließt (was normalerweise das Ende des Spiels bedeuten würde).

Wie es zur Schlacht von Waterloo kam, können Strategie-Spieler in **Fields of Glory** erleben. Sechs verschiedene Schlachten, vier davon historisch und zwei neu erdachte, wurden eingebaut. Bei allen ist es möglich, sie in drei verschiedenen Rollen durchzuspielen, denn Sie können sowohl die Franzosen unter Napoleon, wie die Briten unter Wellington oder die Preussen unter Blücher steuern. Das Spiel soll noch im Frühjahr erscheinen.



Gefährlich: Als Pirat über die Weltmeere segeln und dabei nicht den Kopf verlieren in »Pirates Gold« von Sid Meier.

Das am sehnlichsten erwartete Microprose-Produkt ist aber mit Sicherheit **Pirates Gold** von Sid Meier, Designer der Bestseller Railroad Tycoon, Civilization und dem fünf Jahre alten Ur-Pirates. Pirates Gold wird komplett in Super-VGA programmiert und versetzt Sie in die Rolle eines Piraten-Kapitäns im 17ten Jahrhundert. Sie segeln mit Ihrem Schiff über die Meere und müssen mehrere Missionen erfüllen. Nebenbei können Sie auch auf eigene Faust plündern gehen und sich so das Gold für eine geregelte Altersversorgung beschaffen. Pirates Gold soll das Schmuckstück der Microprose-Spiele werden; schließlich schrieb das alte Pirates Software-Geschichte und wird heute, fünf Jahre nach Erscheinen, immer noch gespielt. Obwohl große Teile des Programms vorgeführt wurden, soll noch bis Ende des Jahres an Details gefeilt werden. **(bs)**

JENSEITS VON MS-DOS

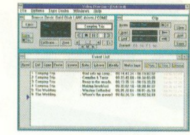
Die CES bietet nicht nur das Neueste im Bereich PC-Spiele. Neben neuen Steckkarten und interessanten Anwendungen lohnte sich auch der Blick über den Gartenzaun auf die Videospiele-Giganten Sega und Nintendo.

Mit dem Ausruf »Das ist ja interessanter als die meisten Spiele!« bestaunten viele Messe-Besucher die Programme der Firma Knowledge Adventure. Diese Multimedia-Lexika kommen völlig ohne CD-ROM aus und enthalten doch mehr Informationen als jedes gedruckte Buch. Fünf Titel sind bisher erschienen: **Knowledge Adventure**, eine wilde Reise durch das Wissen dieser Welt, **Sports Adventure**, das zu beinahe jedem Sport die Regeln und Rekorde kennt, **Dinosaur Adventure**, bei dem sich alles um die Riesen der Urzeit dreht, **Science Adventure**, das spielerisch in Physik, Chemie, Biologie und Geographie einführt und **Space Adventure**, welches den Weltraum genauestens untersucht. In jeweils weniger als zehn Megabyte Festplattenplatz packten die Programmierer nicht nur den Text ganzer Bücher, sondern auch hunderte von Bildern, Video-Filme, Musik und Geräusche.

Das patentierte Pack-Verfahren von Knowledge Adventure ist geradezu unglaublich. Durch das Anklicken von Worten oder Bildern gerät man an immer wieder neue Informationen. Elektronische



Sega aktiviert die Videospieler, denn der »Activator« verlangt vollen Körpereinsatz

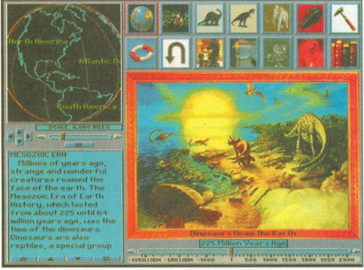


Der »Video Director« macht das Schneiden des Urlaubs-Videos zum Kinderspiel.

Bücher gab es auch bei der Firma Franklin zu sehen, die in den letzten Jahren durch taschenrechner-große Spellchecker in den USA bekannt wurde. Das **Franklin Digital Book System** ist ein Taschenrechner mit zwei Modul-Schächten, in die Sie jeweils ein streichholzschachtel-großes elektronisches Buch stecken können. Ein Filmlexikon und ein Wörterbuch werden mitgeliefert, 50 weitere Titel sind für die nahe Zukunft angekündigt. Beide Bücher können gleichzeitig durchsucht werden; finden Sie also in einem Medizin-Lexikon ein unverständliches Wort, können Sie mit dem Wörterbuch dessen Bedeutung abrufen. Weitere lieferbare Bücher behandeln Fremdsprachen, Finanzen, Terminplanung (komplett mit RAM zum Speichern der Termine), die Bibel, ein Scrabble-Wörterbuch (mit Punktzahlen), ein Erste-Hilfe-Ratgeber, ein Diät-Lexikon, und vieles mehr.

Zurück zum PC. Hier zeigten die Soundkarten-Hersteller, was sie für die Standards der Neunziger Jahre halten. Bei Roland gab es unter anderem die neue Soundkarte **TAP-10** zu sehen und hören. Diese Karte kann nicht nur Musik in bekannter Roland-Qualität spielen, sie hat auch zwei Digital-Kanäle, über die Sie Geräusche, Sprache und ganze Musikstücke aufnehmen und wiedergeben können. Dabei erlaubt die TAP-10 auch Spezialeffekte, bei denen andere Soundkarten aufgeben müssen, beispielsweise das beliebige Verändern der Tonhöhe bei gleichbleibender Abspielgeschwindigkeit. Mit einem Preis von vorraussichtlich unter tausend Mark ist die TAP-10 für Musik-Profis durchaus angemessen; Spiele-Fans sollten vorsichtig sein, da die Karte zum alten Roland-Standard (LAPC-1) nur eingeschränkt kompatibel ist.

Voll Sound Blaster-kompatibel ist hingegen die neue Soundblaster-Karte Sound Blaster 16 ASP, die wir schon in der letzten Ausgabe testen konnten. Auf der CES wurde das Zusatzmodul **Wave Blaster** vorgeführt. Auf dem Wave Blaster ist ein kompletter Proteus-Synthesizer der Firma EMU enthalten, der vor zwei Jahren noch mehrere tausend Mark gekostet hat. Die Tonqualität der bis zu 32 Stimmen ist phänomenal und hat Studio-Qualität. Allerdings belegt die Soundblaster 16-Karte nach dem Aufstecken des Wave Blasters zwei Slots in Ihrem PC, da sie wesentlich breiter wird. Mit



Wo gingen die Dinosaurier hin? Das Software-Lexikon »Dinosaur Adventure« antwortet in Bild, Film und Ton.

einem aggressiven Preis von unter 500 Mark wird der Wave Blaster insbesondere der Firma Roland das Leben schwer machen.

Eine neue Video-Karte stellte Creative Labs ebenfalls vor: **Video Spigot** (übersetzt: »Videohahn«, wie in Wasserhahn) kann Video-Sequenzen in Echtzeit in einer Auflösung von 320 mal 240 Punkten aufnehmen. Da das Videobild nicht, wie bei der Video Blaster, eingeblendet wird, ist die Karte nicht nur preiswerter, sondern arbeitet auch mit garantiert jeder Grafikkarte zusammen, die von Windows unterstützt wird. Je besser die Grafikkarte, desto besser die Wiedergabe Ihre Bilder.

Nervös? Abgespannt? Der »Number Cruncher« hilft!

Video auf eine ganz andere Art zeigte Gold Disk mit dem **Video Director** für Windows. Sie kennen das Problem: Im Urlaub haben sie gute vier Stunden mittelmäßiges Material gedreht und wollen daraus einen packenden 15-Minuten-Film schneiden. Ohne teures Video-Schnittpult ein echtes Problem. Der Video Director ist da eine interessante und preiswerte Lösung. Mit einem mitgelieferten Kabel schließen Sie Ihre Video-8-Kamera an einen seriellen Port an. Praktisch alle Video-8-Kameras haben einen genormten Fernsteuer-Anschluß (LANC oder Control L), an den das Kabel paßt. Ihren Videorecorder steuert ein kleiner Infrarot-Sender fern, der ebenfalls an dem Kabel hängt. Nun schauen Sie sich Ihr Video auf der Kamera an und markieren die besten Sequenzen im Windows-Programm. Bringen Sie diese Szenen in die gewünschte Reihenfolge, drücken Sie die Aufnahme-Taste im Windows-Bildschirm und schon wird Ihr Video automatisch erstellt: Die Kamera spult an die entsprechenden Szenen vor und zurück, der aufnehmende Recorder geht automatisch an und aus. Das System kostet in den USA weniger als 400 Mark.

Vom Video zu Videospielen: Großes Aufsehen erregte die Firma Nintendo, die mittels eines Zusatzchips das kleine Super-NES-System (Ladenpreis: Um die 200 Mark) in 386er-Regionen katapultierte. **Super FX** heißt der Risc-Chip, den die Entwickler auf das Spiel-Modul **Starfox** gepackt haben. Mit dem Super FX-Chip wird 3D-Grafik möglich, die einem schnellen PC würdig wäre. Wenn man bedenkt, daß das Modul inklusive dieses Zusatzchips in Deutschland unter 180 Mark kosten sollte, wird auch 486-Besitzern das Super Nintendo schmackhaft gemacht.

Branchen-Kollege Sega will da nicht zurückhalten und zeigte eine andere innovative Idee, die auch in der PC-Welt Beachtung verdient. Der **Activator** ist ein völlig neues Eingabegerät, das den ganzen Körper des Spielers fordert. Es handelt sich um einen achteckigen Ring mit Infrarot-Sensoren, der auf den Boden gelegt wird. Die Sensoren können Arm- und Beinbewegungen des Spielers messen und auf die Spielfigur am Bildschirm übertragen. Als Beispiel zeigte Sega ein typisches Prügelspiel, bei dem die Spielfigur durch die Luft-Schläge und -Tritte des Spielers gesteuert wurde.

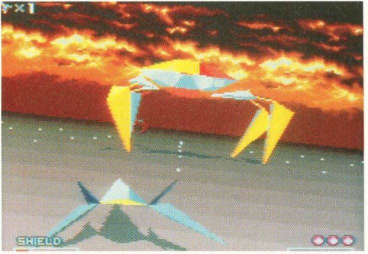


Lexikon für die Handtasche: Die elektronischen Bücher von Franklin sind klein, flink und äußerst praktisch.

Zusätzlich stellte Sega in Zusammenarbeit mit Pioneer ein neues Videospiel-System vor. Der **Laser-Active**-Spieler ist ein ausgewachsener Laserdisc-Spieler, auf dem nicht nur Spielfilme, sondern auch Videospiele funktionieren sollen. Auf eine Laserdisc passen 540 Megabyte Computerdaten und einhunderttausend Fotos oder 60 Minuten Film gleichzeitig.

Etwas nützliches und etwas total unnützes zum Schluß: Gravis zeigte eine neue Version des berühmten Joysticks, den **Gravis Analog Pro**. Das neue Modell hat jetzt vier frei belegbare Feuerknöpfe und eine Schubkontrolle für Flugsimulationen. Damit will Gravis den immer beliebter werdenden Spezial-Knüppeln für diese Simulationen Paroli bieten.

Und wenn Ihnen nach all der Computerei die Nerven durchzureißen drohen, empfehlen wir den **Number Cruncher**, einen kleinen eckigen Ball mit Computer-Zahlen, der beim Drücken Geräusche von sich gibt, als ob er brutal zermalmt würde. Optimal zum Streß abbauen, wenn Ihnen mitten in der Arbeit der PC mal wieder abgestürzt ist. **(bs)**



Nintendo zeigt mit einem Risc-Chip, daß auch ein Videospiel 386-verwöhnte Zeitgenossen zum Staunen bringen kann

TRÄUME AUS SILBER

CD-ROM ist keine Zukunftsmusik mehr; CD-ROM ist da! Mit etwa hundert neuen Titeln war die CES der beste Beweis für den Erfolg der Silberscheiben.

Das Jahr 1991 war der Durchbruch für VGA, 1992 wurden Soundkarten salonfähig und 1993 ist der Siegeszug des CD-ROMs angelaufen. Kaum ein Hersteller, der nicht etwas mit den Silberscheiben macht. Außerdem erscheinen stapelweise tolle Produkte, die endlich das Medium CD ausnutzen. Aus den etwa hundert Neuvorstellungen konnten wir nur die interessantesten Titel herauspicken.

Das vielleicht lustigste CD-ROM aller Zeiten könnte **A Million Laughs** werden. Die Firma Interactive Publishing hat laut eigener Angabe über einhunderttausend Witze und Cartoons auf ein CD-ROM gepackt. Von der selben Firma kommt mit **Worlds Greatest Sound Effects** eine knallvolle Sammlung von Sounds für Windows. Über tausend Sounds wurden von einer Profi-Agentur für Soundeffekte lizensiert. Vom kreischenden Baby bis zum Überschallknall sollte alles dabei sein, was Ihr Ohr begehrt.

Die Wunder dieser Welt können Sie mit Interoptica erforschen. **7 Natural Wonders** zeigt Ihnen in Text, Bild, Film und Ton unter anderem den Regenwald des Amazonas, den Grand Canyon, den Blauwal und Mount Everest. **Great Wonders of the World** zeigt von Menschen geschaffene Wunder wie die Pyramiden in Ägypten, das Empire State Building oder den Panama-Kanal.

Einer der heißesten Trends auf CD-ROM ist die aktuelle Weltgeschichte. Gleich drei Nachrichtenmacher haben sich auf CD-ROM verewigt. **USA Today in the 90s** ist die Zusammenfassung aller Artikel, die seit Januar 1990 in der Tageszeitung USA Today erschienen sind. **CNN Newsroom** enthält einhundert Videoclips zu den wichtigsten Nachrichten der letzten Jahre, natürlich inklusive Begleittext und Kartenmaterial. Und **Time Almanac 1992** enthält nicht nur die kompletten letzten beiden Jahrgänge der Zeitschrift Time, sondern auch die wichtigsten Artikel aller alten Ausgaben bis zurück zum Jahre 1923. Alle drei Titel benötigen Multimedia-Windows und sind natürlich in englischer Sprache.

Auch andere Nachschlagewerke erleben eine Wiedergeburt auf CD-ROM. Literatur-Begeisterte sind sicher an den **Monarch Notes** interessiert, die zu den 200 wichtigsten Werken hauptsächlich amerikanischer Literatur Zusammenfassungen, Kommentare und Analysen enthalten. Besonders praktisch für Schüler und Studenten, die ohne das Original zu lesen schnell noch ein Referat vorbereiten wollen. Geht es jemanden nicht gut, können Sie den **Family Doctor** befragen, ob es was schlimmes oder nur eine Magenverstimmung ist. Wenn Sie Golf-Fanatiker sind, zeigt Ihnen **Comptons Multimedia Golf Guide** nicht weniger als 750 Golfplätze in Kalifornien und auf Hawaii. Und wenn Sie noch einen Film aus der Videothek ausleihen wollen und wieder mal nicht wissen, was Ihnen gefallen könnte, hat **Mega Movie Guide** vielleicht die Antwort. Nicht weniger als fünfzigtausend Filme werden hier beschrieben und bewertet, über 4000 sogar von zwei verschiedenen Kritikern. Im Gegensatz zu Cinemania gibt es aber keinerlei Bilder oder Sounds.

Von Magic Johnson bis Boris Jelzin: USA TODAY zeigt das Tagesgeschehen der letzten drei Jahre.

Im Bereich Spiele haben sich neben den klassischen Spieleherstellern insbesondere ein paar Newcomer hervorgetan. So zeigte die Firma CMC den interaktiven Krimi **Who killed Sam Ruppert?**, bei dem Sie nicht nur Zeugen befragen, sondern auch Labor-Analysen vornehmen und sogar eine Pressekonferenz überstehen müssen. American Laser Games, bisher nur im Automatengeschäft tätig, arbeitet an MS-DOS-Umsetzungen von Automatenhits wie **Mad Dog McCree**, bei dem Sie eine Westernstadt von bösen Banditen befreien müssen. Trilobyte zeigte ein weiteres Mal neue Demos von **The 7th Guest**, das wahrscheinlich im März über Virgin erscheinen soll. Die Super-VGA-Animationen waren aber auf einem hochgezüchteten 486-System mit doppelt-schnellem CD-ROM-Laufwerk immer noch sehr langsam.

Electronic Arts zeigte erste Demos der CD-ROM-Version von **The Lost Files of Sherlock Holmes**, welches mit Animationen und Sprachausgabe aufgepeppt wird. Spectrum Holobyte kündigte geheimnisvoll **Iron Helix** an, einen angeblich interaktiven SF-Film. Die gezeigten 3D-Szenen waren in jedem Fall höchst eindrucksvoll. Ebenso ist eine Umsetzung des SF-Abenteuers **Spaceship Warlock** von Reactor vorgesehen, welches 1992 auf dem Macintosh zahlreiche Preise gewann. Schließlich will uns Interplay mit gleich drei CD-ROMs noch vor dem Sommer 1993 beglücken. **Star Trek** enthält in der CD-Version Sprachausgabe mit den Original-Schauspielern aus der Fernsehserie (William »Kirk« Shatner und Leonard »Spock« Nimoy), **Lord of the Rings** wird Szenen aus dem Zeichentrickfilm von Ralph Bakshi enthalten und **Simcity Enhanced** zeigt uns anhand von Videoclips, wie unsere eigene Stadt entsteht. **(bs)**

DREIDIMENSIONALES HÖREN

Sie werden Ihren Ohren nicht trauen: Mit neuen technischen Tricks können Computer demnächst Flugzeuge durch Ihr Zimmer fliegen lassen – zumindest akustisch.

Mit und ohne QSound: Das neue Verfahren erweitert das Stereo-Spektrum nach links und rechts. Sie hören Geräusche, die scheinbar außerhalb Ihres Lautsprecher-Paares entstehen

Dieses Jahr erscheinen Spiele und Soundkarten, bei denen Sie »dreidimensional« hören werden. »QSound« und »Focal Point« sind die Systeme, mit denen Sie Sound nicht nur von links und rechts, sondern auch von nah und fern, oben und unten, vorne und hinten erleben können.

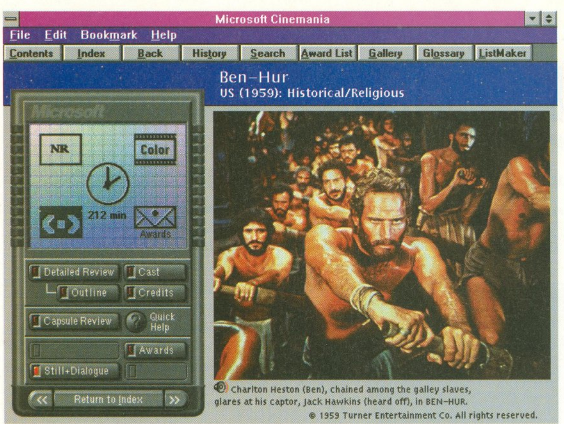
Focal Point ist ein Zusatz für die Gravis Ultrasound-Karte, die in einer neuen Version namens **Ultrasound 3D** erscheinen wird. Um den 3D-Effekt zu genießen, müssen Sie einen Kopfhörer aufsetzen. Durch mathematische Algorithmen werden Soundeffekte nun klanglich leicht verzerrt und scheinen dadurch tatsächlich dreidimensional im Raum zu schweben. Sie hören, wie ein Pfeil an ihrem linken Ohr vorbeizischt oder ein Zug einen Meter vor ihnen von links nach rechts fährt. Mit normalen Stereo-Effekten würden Sie den Zug durch Ihren Kopf fahren hören (probieren Sie es mit der Tonbandaufnahme eines Zuges aus). Aber nicht nur das: Ein Sensor am Kopfhörer stellt die Lage Ihres Kopfes fest. Drehen Sie den Kopf nach links, scheinen die Soundeffekte weiterhin aus Ihrem Monitor zu kommen, der jetzt ja rechts von Ihnen steht, denn die Soundeffekte haben sich automatisch auf das rechte Ohr verlagert. Die Karte soll inklusive Kopfhörer und Software in den USA nur knapp 250 Dollar kosten. Allerdings werden Ihre Spiele nicht automatisch die Focal-Point-Technik ausnutzen; erst spezielle Versionen lassen den 3D-Effekt wirken.

Ohne Kopfhörer funktioniert das System von **QSound**, welches Sie schon auf einigen Pop-Schallplatten genießen können. Wichtig ist nur die richtige Aufstellung der Lautsprecher, dann können Sie Geräusche hören, die sich auf einem Halbkreis rund um Ihren Kopf befinden. Auch bei der QSound-Demonstration schienen Flugzeuge über unsere Köpfe zu fliegen, anstelle nur zwischen den beiden Lautsprechern zu pendeln, wie das bei normalem Stereo-Sound der Fall wäre.

QSound wurde in jahrelanger Kleinarbeit von der kanadischen Firma Archer Communications entwickelt. Aus einer theoretischen Formel, wie QSound funktionieren müßte, wurde ein erstes System entwickelt. Dann wurden über eine halbe Million Hör-Experimente gemacht, bei denen Zuhörer einen Ton hörten und dann zeigen mußten, »wo« sie ihn gehört haben. Aus diesen Experimenten heraus wurden die Formeln verbessert und patentiert. Die ersten Spiele mit QSound werden CD-ROM-Produkte von Virgin sein; da der QSound in der Musik der CD enthalten ist, wird keinerlei zusätzliche Hardware benötigt. Spiele können auch auf normalen Stereo-Soundkarten QSound einsetzen, wenn digitalisierte Geräusche in einem Studio mit dem QSound-System bearbeitet werden und dann so von der Sound-Karte abgespielt werden.

Wer einen CD-Spieler und eine Stereo-Anlage hat, kann QSound schon ausprobieren, indem er eine Pop-Platte kauft, die in diesem Verfahren abgemischt ist. Dazu gehören unter anderem die Compact Discs »The Soul Cages« von Sting oder »Amused to Death« von Roger Waters.

Beide Hersteller sind vom Erfolg ihrer Verfahren überzeugt. Menschen hören Dinge, die sie nicht sehen, weil sie sich seitlich oder hinter ihnen abspielen. Rollenspiele könnten viel realistischer sein, wenn man auf einmal Fußschritte hinter sich hört, die ein angreifendes Monster signalisieren. Dreidimensionales Hören könnte tatsächlich ein wesentlicher Schritt zu »Virtual Reality« sein; 3D-Grafik ohne 3D-Audio wird nicht den vollen Effekt haben. **(bs)**



Hinter dem Lautsprechersymbol verbirgt sich, was Charlton Heston bei der Morgengymnastik zu seinen Kameraden spricht

Cinemania

KINO-KOLLER

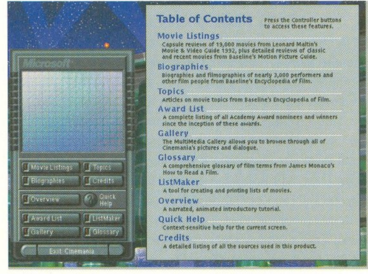
Klingt wie ein Spiel, ist aber ein Filmlexikon für Windows: die Cinemania-CD von Microsoft. Ist das nur Spaß und Spielerei oder eine ernstzunehmende Konkurrenz für alle gedruckten Lexika?

Sie kennen doch bestimmt Michael Douglas, der Seite an Seite mit Karl Malden allerlei Finstermänner durch die Straßen von San Francisco jagt. Daß er darüber hinaus große Rollen in Kino-Hits wie dem »Rosenkrieg«, »Wall Street« oder »Fatal Attraction« spielte, konnte er bestimmt ebenfalls nicht vor Ihnen verbergen. Wußten Sie aber, daß er neben seinen schauspielerischen Leistungen auch noch toll und erfolgreich Filme produziert? »Einer flog über's Kukucksnest« oder »Flatliners« sind die Beweise dafür. Daß er nächstes Jahr schon 50 wird, sieht man ihm nicht auf Anhieb an – oder? All dies hat er wohl zu einem Großteil seinem berühmten Vater Kirk zu verdanken; Kirk Douglas, der mit dem dezenten Grübchen am Kinn. Er hieß übrigens nicht immer so – geboren als Issur Danielovitch nannte er sich zwischenzeitlich auch mal Isidore Demsky, nur nicht verwirren lassen.

Oh Verzeihung – ich gerate so leicht ins Schwärmen, wenn ich in Microsofts brandneuem Filmlexikon »Cinemania« blättere. Blättern ist vielleicht nicht ganz der passende Ausdruck – wie sagt man dazu, wenn man in Computerdaten wühlt? Denn das Lexikon ist nicht getreu Gutenbergs Anleitung auf unzähligen Papierseiten abgedruckt, sondern hochtopmodern auf eine einzige kleine Scheibe aus Aluminium und Plastik gepackt worden – auf eine CD. Wie bitte? Sie lesen lieber in einem Buch als auf dem Bildschirm? Ich auch, aber Cinemania ist einer der noch spärlich sprießenden Beweise dafür, daß eine Daten-CD einem Buch mit gleichem Inhalt sehr wohl den Rang ablaufen kann. Wie Microsoft dieses Kunststück fertigbringt, will ich ihnen gerne verraten.

Beginnen wir mit dem Aufbau von Cinemania, das sich übrigens komplett (also auch die Filmtitel) in englischer Sprache präsentiert und 199 Mark kostet. Nach dem Start stehen folgende Themenbereiche zur Auswahl: Filmbeschreibungen, Biographien, Filmschwerpunkte, Preisträger, Galerie, Fachbegriffe, Filmverwaltung, Einführungskurs, Hilfe und Quellenverweise. Das linke Bildschirmdrittel zeigt den sogenannten »Controller«, ein grafisch hübsch gestaltetes Gerät mit einem kleinen Monitorfeld und einigen Tasten, die der schnellen Befehlseingabe dienen. Rechts davon erscheinen je nach gewählter Funktion Texte, Szenenfotos oder Listen mit Filmen, Schauspielern und dergleichen.

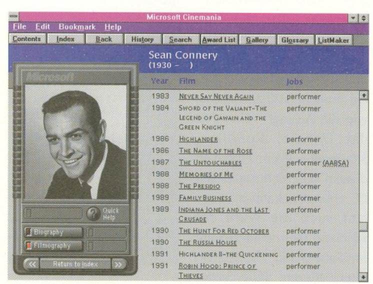
Stürzen wir uns nun endlich mitten ins Geschehen und damit in die Filmbeschreibungen. Nach dem »Klick« auf die entsprechende Controller-Taste zirpt das CD-Laufwerk vier



Dank dem Cinemania-Controller sind alle Programmteile nur einen Mausklick entfernt

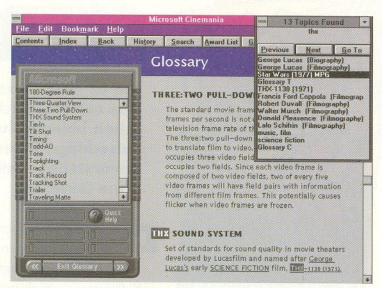
Sekunden lang, und schon erscheint eine imposante Liste mit über 19000 Filmen in einem Auswahlfenster. Mit den Cursortasten oder dem Fenster-Rollbalken hangeln Sie sich von Filmtitel zu Filmtitel. Wenn Sie ein bestimmtes Werk suchen, tippen Sie besser die ersten paar Buchstaben ein, der Computer springt augenblicklich zu dem ersten der alphabetisch sortierten Titel, der damit beginnt.

Ein Druck auf die Eingabetaste, die CD läuft wieder kurz an und im Nu erscheinen die wichtigsten Film-Fakten: das Datum der Premiere, das Genre, der Regisseur, die Hauptdarsteller, eine kurze, kommentierende Inhaltsbeschreibung und die Bewertung (ein bis vier Sterne) von Leonard Maltin, dessen Film- und Videoführer diesem Computerlexikon zugrunde liegt. Im Monitor des Controllers erfahren Sie außerdem, ob der Film auch auf Video zu haben ist, wie lange er dauert, ob er in Farbe oder Schwarzweiß gedreht und ab welcher Altersstufe (nach amerikanischer Einteilung) er freigegeben ist. Erscheint das »Preise«-Symbol, zeigt Ihnen der Computer auf Wunsch detailliert alle Nominierungen und die tatsächlich errungenen Preise. Bei bedeutenden Filmen können Sie zudem eine Liste aller Schauspieler oder der Produktions-Crew abrufen sowie eine wirklich sehr ausführliche Filmkritik einsehen, die dem »Motion Picture Guide« entnommen ist und bis zu fünf Sterne vergibt. Wenn Sie einen noch bedeutenderen Film erwischt haben, kommen Sie sogar in den Genuß eines Szenenfotos oder dürfen sich einen Dialog zu Ohren führen. Die digitalisierten Bilder sind von exzellenter Qualität – aber leider fast ausschließlich schwarzweiß. Die Dialoge sind ebenfalls qualitativ gut, jedoch extrem dünn gesäht.



Obwohl Sean Connery sich nach Kräften bemühte Highlander II zu bereichern, blieb dieser Film in Cinemania – glücklicherweise – unbesprochen

Der zweite große Themenbereich »Biographien« läßt Sie in den Daten von fast 3000 Schauspielern, Regisseuren und anderen wichtigen Leuten des Filmbusiness stöbern. Der einsetzbare Filter beschränkt sich auf die Selektion von Geschlecht, Land und genauer Berufsbezeichnung. Hat man seinen Lieblingsschauspieler (-Regisseur, -Komponist oder was auch immer) auf den Bildschirm gezaubert, erfährt man sein Geburts- und eventuell Todesjahr, seinen Geburtsnamen und -ort sowie alles Wissenswerte aus seinem Leben – mehr oder weniger ausführlich, je nach Person. Ach ja – bei vielen Filmgrößen ist natürlich auch ein (Schwarzweiß)-



Wer wissen will, was hinter dem kleinen Wörtchen THX steckt, findet des Rätsels Lösung im Fachwörterbuch

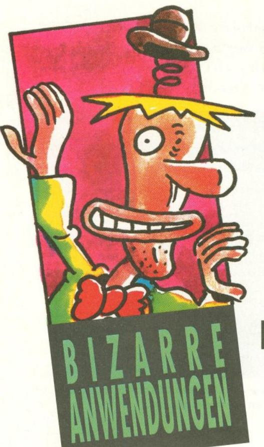
Bildchen mit dabei.

Bislang unerwähnt geblieben ist eine außerordentlich nützliche Eigenschaft von Cinemania, mit der es – wie eingangs schon erwähnt – garantiert jedes gedruckte Lexikon aussticht. Wenn in einem Text ein Wort unterstrichen ist, dann können Sie durch einen simplen Mausklick auf dieses Wort zu der Stelle in Cinemania springen, die sich mit diesem Begriff beschäftigt. Ist zum Beispiel in der Filmbeschreibung zu »Casablanca« bei den Darstellern »Bogart« unterstrichen, dann führt Sie der Klick auf diesen Namen direkt in seine Biographie. In seiner Filmographie entdecken Sie wiederum »The Maltese Falcon« und springen ohne Umwege in die dazugehörige Filmbeschreibung. Oder: In einer Filmkritik steht »THX« – ein Klick, und das Fachlexikon erklärt Ihnen diesen Begriff.

Dieses Herumspringen zwischen den einzelnen Filmen und Stars kann derart fesseln, daß man fast die kleinen Schwächen von Cinemania vergißt. Mehr bunte Szenenfotos und Farbportraits stehen auf meinem Wunschzettel für Volume 2 ebenso, wie Ausschnitte aus der Filmmusik. Gerade nach letzterem habe ich lange vergeblich gesucht, aber außer den spärlichen Dialogen ist mir kein audiophiler Hochgenuß zu Ohren gekommen. Wenn Sie Microsoft ein wenig mit dem Argument zu Hilfe kommen wollen, daß wohl nicht mehr auf die CD Platz gepaßt hat, dann darf ich auf die rund 400 Megabyte Luft und die beiden Demos von »Works für Windows« und »Beethoven« verweisen, die neben dem Cinemania-Programm problemlos gefunden haben. **(ts)**

Soundkarten-Vergleichstest

In PC Player 2/93 sind leider im Layout die Abbildungen der Soundkarten deftig durcheinandergekommen. Die Bilder auf den Seiten 20 und 21 zeigen von links nach rechts: Sound Blaster, Sound Blaster 16, Creative Blaster 2.5, Sound Galaxy BX, Sound Blaster Pro, Creative Blaster junior, Creative Blaster Pro, Sound Galaxy NX, Sound Galaxy NX Pro, Thunderboard, Pro Audio Spectrum 16, Blastboss, Stereo F/X, UltraSound. Das Bild auf Seite 16 zeigt nicht die Sound Blaster 16, sondern fälschlicherweise die Creative Blaster 2.5. Wir bitten dies zu entschuldigen.



Das elektronische Tages-Horoskop

ES STEHT IN DEN STERNEN

Wo ist mein Aszendent geblieben? Das »elektronische Tages-Horoskop« deutet schon beim Frühstück an, welche Schicksalsschläge Ihnen im Laufe des Tages bevorstehen – alle Angaben wie immer ohne Gewähr.

Der eine greift zu den Karten, andere Zeitgenossen inspizieren bevorzugt den Kaffeesatz, doch als populärste Form der Zukunftsdeutung gilt immer noch der Blick ins Horoskop. Allen Aberglaube-Abstreitereien zum trotz kommt kaum ein Tageszeitungsleser ungeschoren an den Sterndeutungs-Kolumnen vorbei: Auch wenn der Wille zum eisernen Weiterblättern gemahnt, verirrt sich mindestens eine Pupille zur Spalte mit den astrologischen Weissagungen zum Tage. Ohne die orakelhaften Bonmots kommt selbst so manches pseudo-progressive Stadt- oder Zeitgeist-Magazin nicht aus – warum soll also Ihr PC eine sterndeutungsfreie Zone bleiben?

Das »elektronische Tages-Horoskop« verspricht mehr astrologische Kompetenz als das gängige Wald- und Wiesenhoroskop, bei dem für jede Sternzeichen-Dekade eine Vorhersage getroffen wird. Auf dem PC werden die höchst unverbindlichen Prognosen zu Schicksal und Allgemeinbefinden unter Berücksichtigung folgender Daten getroffen: Geburtsort, Geburtsdatum und Geburtszeit des Prophezeiungs-Empfängers sowie der Tag, für den das Horoskop gelten soll. Nach der Eingabe aller Daten rechnet das Programm ein kleines Weilchen vor sich hin. Die Vorhersagen werden nicht per Zufalls-Algorithmus ermittelt, sondern basieren auf der Konstellation der einzelnen Gestirne; gnadenlos bis zum letzten Aszendent durchkalkuliert. Ein wenig Recherche sollten Sie für die Eingabe der Geburtszeit und der Meridiane verwenden. Für einige Großstädte sind die Längen- und Breitengrade fest gespeichert; schaukelte Ihre Wiege fernab der Metropolen, müssen Sie den Deutschland-Atlas entstauben und die Koordinaten des Geburtsorts von Hand eingeben.

```
          Tageshoroskop für Donnerstag den 7. 1.93
                         Heinrich
          mo             tri            me             *  0.00
Günstige Beeinflussung des Intellekts durch die Venus.
Das führt eine günstige Ausdrucksweise mit sich.

          mo             ssq            ma             *  1.00
Eine Zeit der Unruhe, Konflikte, Störungen, möglicherweise
auch gesundheitlich.

          mo             sxt            ma             *  1.00-
Allgemein sind Sie in einer guten Phase. Sie sind aufgeweckt
auch recht fit. Äußere (berufliche/wirtschaftliche) Erfolge
können sich einstellen.

          mo             tri            ur             *  1.00
Ihre Gefühle steigern sich. Sie neigen zur Impulsivität, u.U. auch
zur Vergnügungssucht und plötzlichen Liebesbeziehungen. Sie mißachten
möglicherweise konventionelle Schranken.


          Weiter    >>>>     Eine Taste drücken
```

Als Berechnungsgrundlage dienen der Ort und der genaue Zeitpunkt Ihrer Geburt

Die Ergebnisse lesen sich recht eindrucksvoll. Im Praxistest attestierte das Programm dem Autoren dieses Beitrags »eine günstige Beeinflussung des Intellekts durch die Venus«. Klingt gut und hört man gerne – ist aber ein ähnlicher Allgemeinplatz wie die Aussage »Eine Zeit der Unruhe, Konflikte, Störungen«. Wenn einem an diesem Tage nicht gerade der PC abbrennt, kann man zur Not auch die Wahl der falschen Marmeladen-Sorte im Supermarkt als Konflikt interpretieren. »Die Sterne zwingen Sie zu gar nichts« gibt auch das Programm zu – unser elektronisches Horoskop nimmt sich zum Glück nicht allzu ernst und sieht sich bestenfalls als Hilfe zur Selbsterkenntnis bestimmter Charakterzüge. Der Hersteller übernimmt aus naheliegenden Gründen keine Haftung für falsche Vorhersagen und sieht sein Programm mehr als Gag-Anwendung: »Eine gelungene Überraschung für Parties, Geburtstagsfeiern oder Jubiläen«; jedes Horoskop läßt sich natürlich ausdrucken, um dem Empfänger sein Schicksal schwarz auf weiß zu präsentieren.

Mit einer zivilen Preisempfehlung von 19,80 Mark liegt das Programm durchaus in Regionen, die man für einen solchen Spaß noch ausgeben will. Da läßt sich auch die nüchterne bis herbe Präsentation zur Not verschmerzen; ein bißchen mehr Glanz als eine grau-auf-schwarz-Textdarstellung hätte der Programmierer seinem Werk verleihen dürfen. Das elektronische Tages-Horoskop sagt weder Fußball-Ergebnisse oder die Entwicklung der RAM-Preise voraus, ist für Astro-Anhänger aber gehaltvoller und origineller als die Sterndeutereien aus der Tageszeitung. **(hl)**

DAS ELEKTRONISCHE TAGES-HOROSKOP

Hersteller: **Rossipaul**
Ca.-Preis: **20 Mark**
Hardware-Minimum: **PC mit 640 KByte RAM.**
Praktischer Nutzen: **je nach Astrologie-Gläubigkeit; streng wissenschaftlich gesehen höchst zweifelhaft.**
Originalitäts-Faktor: **beachtlich.**
Astrologie-Koeffizient: **transzendental.**
Unterhaltungswert: **kurzfristig.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Ein individuelles Horoskop, liebevoll ausgedruckt – bei Madame Thessier kostet der Spaß mehr als 20 Mark.**



Sie leben weiter...
HUMANS
Jetzt neu.
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS,
die Fortsetzung von THE HUMANS,
dem Fun-Game-Knüller des Jahres 1992.
Mit 80 neuen Levels.
Alle Versionen komplett in Deutsch
Für PCs, Kompatible und Amiga
DAS ORIGINAL
THE HUMANS
THE TRIBE OF EXILE RELAX AFTER A HARD DAY
Das hat die Wissenschaft noch nicht gewußt: Menschen lebten gemeinsam mit Dinosauriern auf der Erde! Die HUMANS machen´s möglich. Neue knifflige Abenteuer auf 80 Spiellevels. Mit den witzigen kleinen Neandertalern.
"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - THE HUMANS ist der Knüller des Jahres. (...) Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!" (Aus: Amiga Joker 7/92)
HUMAN RACE
THE JURASSIC LEVELS
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS: Die Fortsetzung des Originals THE HUMANS. Zu haben als **Datadisk** mit 80 neuen Levels (nur mit dem Original spielbar). Oder als **Vollversion** (Originalspiel THE HUMANS nicht erforderlich).
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
Original HUMANS-Poster:
Für DM 5,-- (auch in Briefmarken)
anzufordern bei
BOMICO
Stichwort HUMANS-Poster
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
...exklusiv von
BOMICO
in Deutschland
IMAGITEC DESIGN
MIRAGE

Das Testkonzept von PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten. Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld ohnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besseren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr wert ist oder nicht.

Neben dem beschreibenden Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieletests auf folgende Elemente stoßen.

HEINRICH LENHARDT

Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschliff bei Grafik und Bedienung, aber das große Staunen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Leckereien auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.

■ Meinungskasten: Unser in langjährigen Jahren im Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen Rezensionen kommt auch ein zweiter Tester mit seiner Meinung zu Wort.

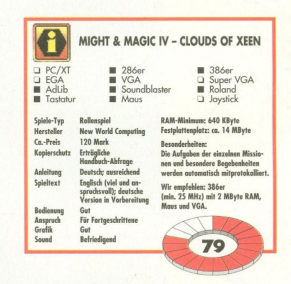
IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Giganto«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch recht gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denen ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	**79**
Bane of the Cosmic Forge	78
Dungeon Master	76
Might & Magic III	75

■ »Im Wettbewerb«: Dieses eine Rollenspiel mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

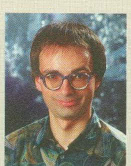
■ Der Wertungskasten: Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von



dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieletestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. **(hl)**

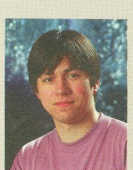
DIE REDAKTEURS-GARDE

HEINRICH LENHARDT



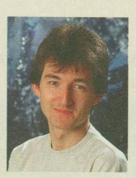
Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Pressekonferenz in den 80er Jahren die Hand geschüttelt (...und gehört vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windows noch nie abgestürzt ist). Spielt so ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kommt; insbesondere bei guten Sportspielen ist er schwer zu bremsen.

BORIS SCHNEIDER



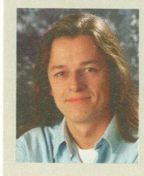
Bewegte Vergangenheit: Programmierte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf los, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kollegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Journalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprachige Versionen von Computerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allrounder, der bei Spieletests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory erklären kann, ohne dabei in hysterisches Gelächter auszubrechen.

TONI SCHWAIGER



War bereits in jungen Jahren als Programmierer tätig (»40-Zeichen-Toni«), bevor er mit Amiga-Beiträgen den dornigen Pfad des Fachjournalismus betrat. Konvertierte schon vor einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte. Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktion und spielt bevorzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfjähriger Sohn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).

MICHAEL THOMAS



Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schon, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thomas Ehrenvorsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rollenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten gelöst: Er kann in Unix programmieren! Davon (und von seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz normaler Kerl, der sein Tonstudio im Keller als »Journalist for hire« finanziert und den einen oder anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs); gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

GRAFISCHES KONZEPT
Rolf Boyke

LAYOUT
Jan Michel

TITEL
Legend Entertainment

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Daten- und Medienverlag, Redaktion PC PLAYER
Gruberstraße 46c, 8011 Poing

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 1–5
DMV Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon (05651) 809-327, Telefax (05651) 809-444
Leitung: Thomas Goldmann

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 6, 7, 8
DMV Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82
Telefon: (089) 4391087, Telefax: (089) 4391080
Leitung: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENVERWALTUNG
Andrea Giese, Beate Kranz

DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION
Christina Wabra, Telefon: (05651) 809-372

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert (verantw.)

SATZ
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.
Abonnementpreis (Inland): DM 30,– für 6 Ausgaben; DM 59,– für 12 Ausgaben
Abonnementpreis (europäisches Ausland):
DM 42,– für 6 Ausgaben; DM 84,– für 12 Ausgaben

Spiele REFERENZEN

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**

ABENTEUERSPIELE

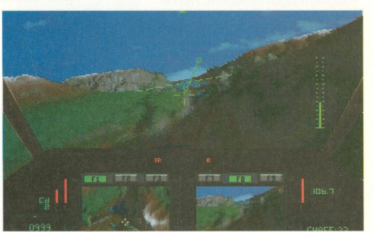
Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

Im Dunstkreis:
Lost Files of Sherlock Holmes (stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Rise of the Dragon (Der nicht sonderlich schwere Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Sound der Spitzenklasse)
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

Im Dunstkreis:
D/Generation (Angenehm altmodisches Action-Adventure von Mindscape)
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
Prince of Persia (Broderbunds etwas betagtes Action-Adventure überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animation).
Wing Commander II (Flotte Weltraumaction von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



Ebenso putziges wie innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemminge muß an allen möglichen Gefahren vorbeibugsiert werden.

Im Dunstkreis:
Klax (Hektisches Farbklotz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).
Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Levels).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



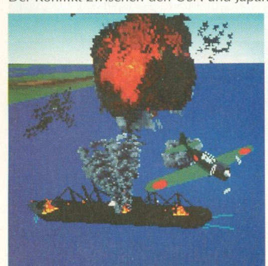
Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

Im Dunstkreis:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe. FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

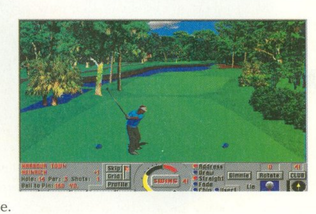
Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



Im Dunstkreis:
Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro



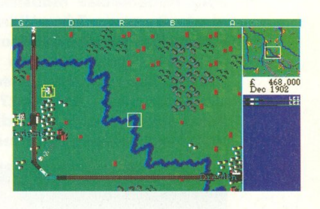
Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

Im Dunstkreis:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Mike Ditka Football (Accolades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen satten Ligamodus).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



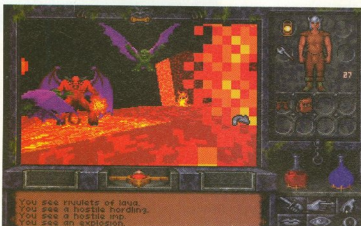
Im Dunstkreis:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).
Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel von Microprose).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

LABYRINTH OF WORLDS

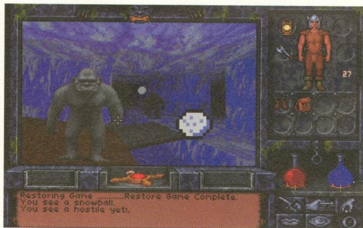
ULTIMA UNDERWORLD II

Mit bahnbrechender 3D-Technik und elegantem Spieldesign setzte Origin letztes Jahr reihenweise Maßstäbe. Der faszinierende Dungeon-Trip »Ultima Underworld« konnte Rollenspiel-Abstinenzler und Fantasy-Freaks gleichermaßen begeistern. Hat der mit Spannung erwartete Nachfolger das Zeug zur neuen Referenz? Die PC PLAYER-Redaktion marschierte in die Unterwelt und ward wochenlang nicht mehr gesehen...

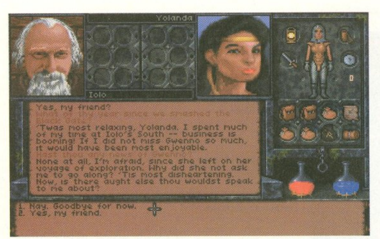
Fantasy-Helden verstehen sich nicht nur aufs Erlegen von Drachen, Retten schöner Jungfrauen und Bezwingen böser Dämonen. Wenn's drauf ankommt, wird der grimmigste Schwertkämpfer zum geselligen Partylöwen. Die Fete von Lord British verspricht ein besonderes Ereignis zu werden: Der weise Regent von Britannia lädt seine getreuen Freunde zu einer Feier ein; die Gästeliste gemahnt an ein Helden-Klassentreffen. Doch der Sekt ist noch nicht kaltgestellt, als der ebenso böse wie mächtige Erzfeind Guardian die günstige Gelegenheit nutzt. Er läßt eine unzerstörbare



Heiße Sache: Verbrennen Sie sich in diesem Lava-Level nicht die Finger



In der Eis-Dimension darf ein grimmiger Yeti samt Schneeball nicht fehlen

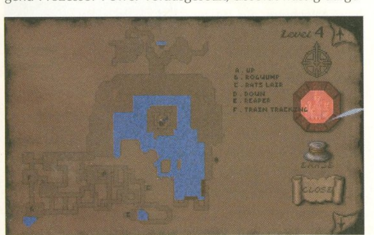


Nur durch häufige Gespräche mit anderen Charakteren erhalten Sie wichtige Informationen und können bestimmte Talente trainieren

Blackrock-Edelsteinhülle um das Schloß von Lord British wachsen. Die Heroen sind hinter diesem Wall isoliert; der Guardian kann sich ungestört der Eroberung von Britannia widmen... denkt er zumindest. Die Schloßbewohner lassen sich nicht so leicht zu verschrecken und suchen fieberhaft nach Möglichkeiten, um aus dem Gefängnis zu entkommen. Zu den eingesperrten Partygängern gehört auch der weise Avatar, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Der Weg zur Rettung Britannias ist gefährlich und führt sogar durch verschiedene Dimensionen.

Die spannende Rahmenhandlung alleine macht Rollenspiel-Freunde schon hellhörig, doch spätestens beim Titel »Ultima Underworld II« macht es auch beim letzten Dungeon-Durchwühler »Klick!«. Underworld Folge 1 mit dem Untertitel »The Stygian Abyss« war schließlich das Spieleereignis des Jahrgangs 1992. Herzstück des hochgezüchteten 386/486-only Titels ist das 3D-Grafiksystem. Sie stehen mitten in der Fantasywelt und sehen das Geschehen aus dem Blickwinkel Ihrer Spielfigur. Im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Spielen bewegt man sich nicht ruckartig Schritt für Schritt vorwärts, sondern durchschreitet stufenlos das 360-Grad-Gelände. Blicke nach oben oder unten, Drehungen und das Herumspazieren sind (genügend Prozessor-Power vorausgesetzt) absolut flüssig dargestellt. Kein anderes Computerspiel erlaubte ein optisch so elegant gelöstes »Abtauchen« in eine künstliche Welt.

Das neue Referenzprogramm im Genre »Rollenspiele«



Die Umrisse der Karten werden automatisch vom Programm eingezeichnet; markante Stellen können Sie zusätzlich nach Herzenslust beschriften

Ultima Underworld II greift natürlich das erfolgreiche 3D-System auf und bietet neben einem neuen Szenario einige Verbesserungen. Der Nachfolger setzt in optischer Hinsicht noch mal eins drauf. So wurde der Bildbereich, in dem die 3D-Welt dargestellt wird, um etwa 30 Prozent vergrößert. Die Welt, in der Sie sich bewegen, ist mit mehr Details vollgepackt und abwechslungsreicher. Trottete man beim Vorgänger stets durch Höhlensysteme, bekommt man hier in den einzelnen Dimensionen immer wieder mal einen neuen Grafikstil aufgetischt. Schon der Ausgangspunkt Ihrer Odyssee, das Schloß von Lord British, bietet viel Grund zum Staunen. Als hätte Origin einen Innenarchitekten beauftragt, sind einzelne Räume liebevoll mit Gemälden, Möbeln und prasselndem Kaminfeuer ausgestattet worden.

Ein etwas unliebsamer Effekt von Underworld 1 wurde für Teil 2 erfolgreich überarbeitet. Spazierte man sehr dicht an eine andere Spielfigur heran, wurde diese realistisch vergrößert. Stand man wenige Millimeter vor der Nasenspitze eines Trolls, konnte man ihm zwar tief in die himmelblauen Augen sehen, aber durch die Vergrößerung wirkte er sehr grob und pixelig. Ganz ließ sich dieser Effekt aus technischen Gründen nicht eliminieren, aber bei Underworld II ist diese »Ranzoom-Vergröberung« weniger störend. Beim Näherkommen behalten andere Personen länger ihre schönebenmäßige Grafik; ein wenig pixelig wird's erst, wenn man einer Spielfigur ganz dicht auf die Pelle rückt.

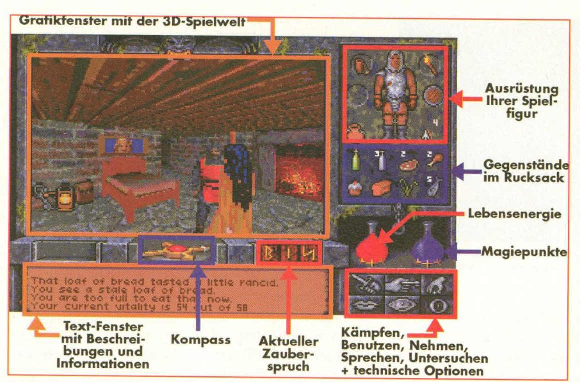
Doch zurück ins Schloß von Lord British, wo unser Avatar erst einmal mit den anwesenden Personen plaudert. Dialoge werden wie gehabt durch das Anklicken von vorgegebenen Fragen oder Statements geführt. Beim Hofmagier erfahren Sie eine bemerkenswerte Theorie über mögliche Nebenwirkungen des Guardian-Zaubers: Das Einhüllen des Schlosses in Blackrock habe eine solch gewaltige Menge an Magie erfordert, daß sich quasi als Nebenprodukt Zugänge zu anderen Welten aufgetan haben könnten. Bevor Sie diese



IM WETTBEWERB

Spiel	Wertung
ULTIMA UNDERWORLD II	**94**
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	79
Eye of the Beholder II	78
Legends of Valour	49

Selten hat man einen so hochrangig besetzten Vergleichskasten gesehen. Aber Ultima Underworld II schlägt sie alle, die Wizardrys, Might & Magics und Beholders dieser Rollenspielwelt – vom neuen Möchtegern-Konkurrenten »Legend of Valour« ganz zu schweigen. Die wesentlichen Vorteile gegenüber anderen Programmen mit perspektivischer Grafik: Die »echte«, stufenlose 3D-Darstellung sorgt für eine grandiose Atmosphäre und waggonweise Motivation; spielerisch wird zudem viel Abwechslung und Qualität geboten. Underworld II bietet nicht allzuviele Unterschiede gegenüber Folge 1. Dank der verbesserten Grafik und des abwechslungsreicheren Szenarios heimste die Fortsetzung ein Pünktchen mehr ein. Wegen des gesteigerten Schwierigkeitsgrads sollten Einsteiger Ihr Glück lieber erst mal mit dem Vorgänger versuchen.



Durch die Vergrößerung des 3D-Fensters wurde der Bildaufbau ein wenig geändert

HEINRICH LENHARDT

Alle Avatars dieser Welt können sich die nächsten paar Wochen von Nachtruhe, freien Wochenenden und jeglichen sozialen Verpflichtungen verabschieden. In einem Anfall von Weisheit hat Origin an der Fortsetzung zu seiner genialen 3D-Sensation gerade im richtigen Ausmaße herumgebastelt: sinnvolle technische Verbesserungen, aber keine großen Veränderungen bei Spielsystem und Steuerung. Wozu auch; schließlich gilt Ultima Underworld zur Zeit als einsamer Gralshüter im Genre der Rollenspiele.

Das größere Grafikfenster und die schöner ausstaffierte Spielwelt fordern ihren Preis: Auf einem 33-MHz-386er ist die höchste Detailstufe noch vertretbar, aber der rechte Spielfluß will nur mit einem 486-Prozessor gelingen. Die milden Geschwindigkeitseinbußen nimmt man angesichts der faszinierenden 3D-Darstellung selig lächelnd in Kauf. Auch der Sound wurde subtil verfeinert. Zur spannenden Musik gesellen sich knackige Effekte, die mit der entsprechenden Soundkarte in Stereo aus den Boxen wummern.

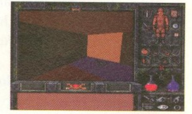
Inhaltlich ist Underworld II ein wahres Monster. Gesteigerte Komplexität, selbst auf »Easy« ein deutlich angezogener Schwierigkeitsgrad – auch wer den Vorgänger locker durchspielte, wird hier ins Schwitzen kommen. Von Anfang an gibt's reichlich Fallen, Puzzles, Geheimtüren und herbe Monster. Für weniger erfahrene Rollenspieler ist das ein bißchen schade. Konnte man bei Underworld 1 noch recht locker durch die Gegend marschieren, droht beim Nachfolger schneller eine Sackgasse. Profis werden's schätzen, aber für Einsteiger ist der Nachfolger eine etwas zu harte Nuß.

Einen ähnlich großen Staun- und Knalleffekt wir bei der Veröffentlichung von Underworld 1 wird es wohl nicht geben. An die schwindelerregend gute 3D-Grafik hat man sich schon ein bißchen gewöhnt und wahnwitzige inhaltliche Änderungen hat es auch nicht gegeben. Recht so, denn angesichts des exzellenten Spieldesigns wären alle groben Umstellungen wohl zu Verschlimmbesserungen ausgeartet. Origin hat beim zweiten Teil seines Prachtspiels noch mal ein bißchen zugelegt und die Rollenspiel-Referenzlatte ein Stückchen höher geschraubt. Schade, daß momentan von diesem Programm keine Version mit deutschen Bildschirmtexten geplant ist.

1993 verspricht ein reichhaltiger Software-Jahrgang zu werden, aber Ultima Underworld II zählt für mich jetzt schon zu den ganz heißen Anwärtern auf den Titel »Spiel des Jahres«.

fremden Sphären betreten können, steht erst einmal die Erforschung der unmittelbaren Umgebung an. Ein befreundeter Charakter gibt Ihnen einen Kellerschlüssel. Nach dem Öffnen einer bei genauerem Hinsehen erkennbarem Geheimtür in Ihrem Zimmer erhalten Sie Zugang zu anderen Bereichen der Burg. Hier treiben sich auch die ersten Monster herum – das Abenteuer kann richtig beginnen.

Beim eigentlichen Spielablauf hat sich nicht viel gegenüber dem Vorgänger geändert. Am flottesten gelingt die Steuerung durch eine Mischung aus Maus- und Tastaturbenutzung. Mit einer Hand auf dem Keyboard kann man forsch herumgehen, rennen, springen sich drehen und nach oben und unten sehen. Per Maus klicken Sie die Icons am unteren Bildrand an, die fünf Aktionen auslösen: untersuchen, reden, kämpfen, sprechen, bewegen und benutzen. Wollen Sie z.B. einen leckeren Kuchen mitnehmen, der in der Küche herumliegt, klicken Sie zunächst auf das »Nehmen«-Icon und dann auf den Kuchen. Siehe da, schon »klebt« er an Ihrem Cursor und kann auf einen freien Platz im Inventar Ihrer Spielfigur abgelegt werden. Gezaubert wird wieder durch den Einsatz von Runen: Jeder Spruch wird durch das Kombinieren dreier Symbolplättchen »gebaut«. Um diese Magie anzuwenden, müssen Sie nur noch das Anzeigefeld anklicken, auf dem dieses Runentrio erscheint. Viele Sprüche wurden vom Vorgänger übernommen; dazu gesellen sich ein paar neue Zauber mit so verlockenden



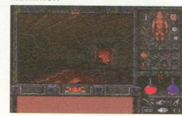
Niedrige Detailstufe: Sorgt auch auf einem 386-SX für ein halbwegs erträgliches Tempo, ist aber potthäßlich



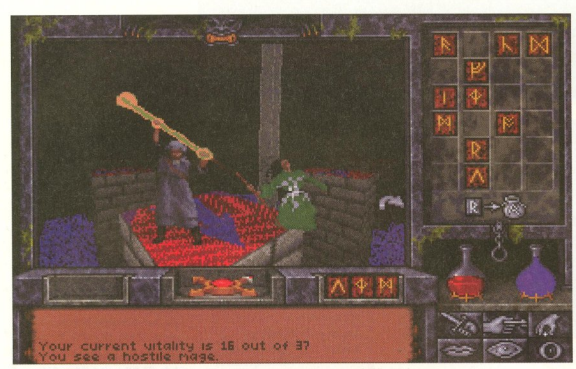
Mittlere Detailstufe: Als Kompromiss auf langsamen 386-DX-Computern gerade noch annehmbar



Hohe Detailstufe: Bis auf die Decken ist die 3D-Welt vollkommen



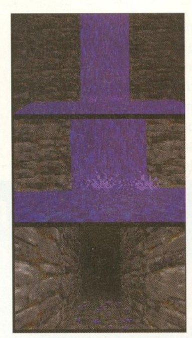
Sehr hohe Detailstufe: Das einzig Wahre; bietet allerdings nur auf fixen 486ern Höchstgeschwindigkeit



Zaubersprüche werden durch das Kombinieren von Runen gebildet



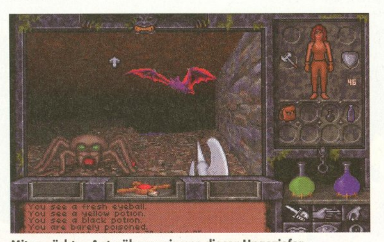
Der wackere Avatar muß sich auch mit untoten Gegnern herumärgern


Was mag wohl hinter dem Wasserfall sein? Nach dem Durchschwimmen stoßen wir auf einen Geheimgang

Namen wie »Shockwave« oder »Deadly Seeker«.

Die Kämpfe sind kleine Dramen für sich: Indem Sie das entsprechende Icon anklicken, zückt Ihr Charakter die Waffe, die er in der Hand trägt. Mit gedrücktem rechten Mausknopf holt man zum Schlag aus; Sie visieren dann den Cursor auf dem Gegner an lassen den Mausknopf los. Schon beim Ausholen sollten Sie darauf achten, wo der Cursor im Grafikfenster steht. Je nach Höhe wählt man damit eine von drei Angriffsarten aus. Die Monster sehen natürlich nicht tatenlos zu, wenn Sie mit dem Schwert auf sie einprügeln. Um nicht zuviele Hiebe einzustecken, empfiehlt es sich, ständig in Bewegung zu bleiben: Aus sicherer Entfernung zum Schlag ausholen, ein paar Schritte vor gehen, zuhauen und dann gleich wieder zurückweichen.

Neben seinem verführerischen Äußeren hat Underworld II reichlich innere Werte zu bieten, die auch Profis gerecht wird. Zu Beginn generieren Sie Ihr Alter Ego, das Sie dann durchs Spiel steuern. Für diesen Charakter bestimmt man



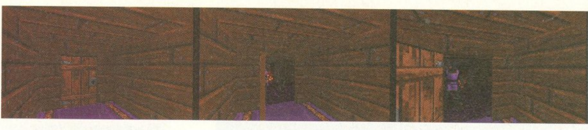
Mit gezückter Axt nähern wir uns dieser Ungeziefer-Sammlung. Der Biß eines solchen kleinen Übelwichts kann Ihren Charakter ganz gemein vergiften



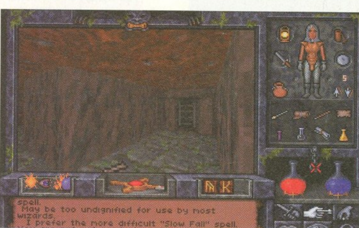
MICHAEL THOMAS

Die Zeiten des Apathie und der Rollenspiel-Schmalkost sind vorbei. Endlich können Sie wieder in die Vollen greifen, denn Ultima Underworld II riecht verdächtig nach mehrwöchigem Spielspaß par excellence. Obgleich das Spielprinzip gleichgeblieben ist (Underworld-Kenner werden sich sofort heimisch fühlen), hat man doch mächtig im technischen Bereich und an den Details gefeilt. Die tollste Neuerung: das Fenster, in dem die superweiche 3D-Grafik abläuft, ist im Vergleich zu Underworld 1 erheblich größer ausgefallen, womit das modrige und schummrige Feeling in den verwinkelten Dungeon-Gängen nun noch einen Tick intensiver herüberkommt. Überdies sind die grafischen Einzelheiten, wie Einrichtungsgegenstände, die Maserung der Steinwände sowie die Animation der Monster und NPCs erheblich verbessert worden. Eine wesentlich differenziertere Soundkulisse und die Hintergrundmelodien tragen ihr Übriges zur herrlichen Atmosphäre bei.

Auch die Story ist wieder einmal vom Feinsten, denn neben dem Schloß von Lord British gilt es noch acht Parallelwelten mit jeweils bis zu acht Stockwerken zu überstehen. Für Beschäftigung ist also gesorgt. Allerdings haben die Programmierer etwas am Schwierigkeitsgrad geschraubt; blutige Rollenspiel-Einsteiger werden daher ihre Mühe haben, Fuß zu fassen. Ansonsten heißt es endlich wieder Erforschen, Rätseln und Monster schlachten von der edlen Machart. Drei kleine Tips fürs Spiel: Schließen Sie Ihre Soundkarte an die Stereo-Anlage an, löschen Sie im Raum das Licht und stellen Sie eine schummerige Kerze neben den Monitor. Dann wissen Sie: Mehr kann ein Rollenspiel wirklich nicht mehr bieten.



Kleine 3D-Studie: Die Tür wird geöffnet; durch den Eingang blickt man in das dahinterliegende Zimmer



Die einzelnen Etagen sind durch mehrere Leitern und Treppen miteinander verbunden

den Beruf, der sich auf die einzelnen Talentwerte auswirkt. Kämpfer bekommen z.B. eine Extraportion Muckis verpaßt und starten mit höheren Werten für Angriff und Verteidigung. Magier sind keine solchen Körperlinge, haben aber Startvorteile in punkto Magiepunkte und Zuverlässigkeit beim Anwenden von Zaubersprüchen. Durch das Erforschen und Kämpfen sammelt Ihr Charakter stetig Erfahrungspunkte; wenn eine bestimmte Anzahl beisammen ist, wird er automatisch befördert. Solche Aufwertungen lassen sich gezielt in verbesserte Talentwerte ummünzen, indem Sie eine der zahlreichen Spielfiguren im Schloß besuchen, die bestimmte Fähigkeiten trainieren. **(hl)**



ULTIMA UNDERWORLD II: LABYRINTH OF WORLDS

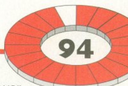
❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

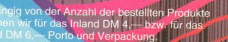
Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel und recht anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 13,0 MByte

Besonderheiten:
Die neue Rollenspiel-Referenz – ein Augenschmaus mit inneren Werten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.









Tausende Super-Spiele – aufgekauft!

Pearl Agency, einer der **weltweit größten Programmdistributoren,** hat für Sie einen **riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft.** Programme, die im kommerziellen Handel **oftmals für DM 79,–/ DM 98,–/ DM 129,– und mehr** (empf. VK-Preis) offeriert wurden, erhalten Sie jetzt **zu absoluten Traumpreisen!** Es handelt sich ausschließlich um **neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung** - alles erste Wahl! Die meisten dieser Top-Spiele wurden in **Fachzeitschriften vorgestellt** und in unabhängigen Spieletests **empfohlen!** Wir haben den **Rotstift ganz tief angesetzt** und knallhart kalkuliert – machen auch Sie Ihr „Schnäppchen" und **nutzen Sie diese wohl einmalige Gelegenheit** zur Erweiterung Ihrer Spielesammlung! Auch ein Vorratskauf lohnt sich – ein **heißer Geschenktip für Spielefreaks** zu allen Gelegenheiten. Bestellen Sie möglichst noch heute, **trotz großer Lagerbestände ist unser Vorrat begrenzt.**

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC (XT/AT286/386/486), die benötigte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen auch auf jeder VGA-Karte! X = unterstützt Soundkarten.

● **JUMP JET** Jump Jet ist eine hochgerüstete Kampfmaschine. Ihre Start- und Landebahn ist ein supermoderner Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich, Ihre Reaktion und fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sie sind Jäger und Gejagter zugleich. Aber Vorsicht, je besser Sie sind, desto besser wird der Gegner. Auch mit Naturgewalten werden Sie zu kämpfen haben! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880001 ★ nur DM 9,80**

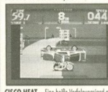


KARTING GRAND PRIX Wer hat Sie nicht schon gesehen und sich gewünscht, sie einmal fahren zu dürfen – die schnellen Go-Karts? Fingerspitzengefühl, schnelle Reaktion und das Erfassen neuer Situationen sind gefragt! 8 Strecken, 3 Geschicklichkeitsstufen, 1 oder 2 Spieler. Bestimmen Sie, welche Reifen aufgezogen werden, studieren Sie genau den Streckenzustand – und werden Sie am Ende Grand-Prix-Sieger! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880003 ★ nur DM 9,80**

● **SUPERSKI** Eine Ski-Simulation der Extraklasse wartet auf Sie! Superski bringt Ihnen vier aufregende Skisportarten ins Wohnzimmer: Slalom, Abfahrt, Riesenslalom und Skispringen. Treten Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Wettkampf- und Trainingsoptionen stehen zur Wahl. 3 Schwierigkeitsgrade fordern Ihr ganzes Können. In rasender Fahrt meistern Sie den Kurs. Werden Sie Weltcup-Sieger! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880005 ★ nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Einer der besten Spieleklassiker: Oft nachgeahmt – nie erreicht! ROCKFORD, der Star des Spieles, begegnet auf seinem Weg durch ein gefährliches Felslabyrinth unter der Erde den unglaublichsten Herausforderungen. Verstand und Reflexe sind gefordert. Sie müssen Diamanten einsammeln, die von tödlichen Leuchtkäfern bewacht werden, und ständig droht die Gefahr herabstürzender Felsbrocken. Geheimnisvolle Fluchttunnel öffnen sich, wenn Sie genügend Edelsteine gesammelt und damit einen der zahlreichen Level erfolgreich abgeschlossen haben. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880006 ★ nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH II** Und wieder sind Sie in finsteren Höhlen auf der Suche nach den funkelnden Edelsteinen. Bedrohliche Hindernisse und neue Gefahren, wie beispielsweise unheimliche Flugtiere, stehen dabei im Weg. 16 dieser Höhlen müssen begangen werden. Wechselnde Schwierigkeitsgrade und 4 Zwischenspiele erhöhen den Reiz und die Spannung. Viele Stunden bester Unterhaltung sind garantiert! Werden Sie auch dieses zweite Spielabenteuer meistern? (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880010 ★ nur DM 9,80**



CISCO HEAT Eine heiße Verfolgungsjagd mit PS-starken amerikanischen Superschlitten. Sie rasen durch die berühmten Stadtteile von San Francisco, die Golden Gate-Brücke und China Town fliegen an Ihnen vorüber. Die Polizeisirene mit schrillen Tönen räumt Ihnen den Weg frei. Es gilt verschiedene Levels in Non-Stop-Action zu meistern. (CGA/EGA/VGA/X) ★ **Best.-Nr.: 890006 ★ nur DM 12,90**

● **PHANTASM** Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle 8 Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880007 ★ nur DM 9,80**

● **HIGHWAY PATROL II** Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autosimulation heiße Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die – im wahrsten Sinn des Wortes – vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber die Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Sie Ihre Aufgabe, den Tricks der Gegner und der Fahrzeugpannen zum Trotz! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880008 ★ nur DM 9,80**

● **SPORTS SPECTACULAR** Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Slalomlauf erfordern durchtrainierte, reaktionsschnelle Athleten. Äußerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „Touchdown" jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Slalom. Action ist angesagt! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880009 ★ nur DM 9,80**

● **GRAND PRIX 500** Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert Kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorradfeeling-pur! Die letzte Runde wird angezeigt, Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880011 ★ nur DM 9,80**

● **STRIKE FORCE** Haarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles aufs Spiel setzen – es bleibt Ihnen keine Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880012 ★ nur DM 9,80**

● **STARRAY** Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Digitalisierter Sound und perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie denken nur das Eine: Überleben und Siegen. Im letzten Spiel erwartet Sie eine einmalige Überraschung. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880014 ★ nur DM 9,80**

● **MAD SHOW** TV 13: Ein Fernsehkanal, wie es ihn nur einmal gibt. „Miguelito", ein frecher Knirps, kommt ins Studio und stellt Sie vor die erste Wahl: Training oder Wettbewerb? Bis zu 6 Spieler können teilnehmen. Spannung garantiert durch eine Vielzahl von Varianten. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880015 ★ nur DM 9,80**

● **ARCHIPELAGOS** Stellen Sie sich ein Spiel ohne Gewalt vor. Es ist wie ein kühler, verlassener Ort, an dem alle Menschen gestorben sind und keiner zurückgekehrt ist. Hier handelt es sich um eine komplett neue Art von Spiel. 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880018 ★ nur DM 9,80**

● **FOOTBALL MANAGER** Fußball total! Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft für jedes Spiel. Werden Sie ein Top-Fußball-Manager, organisieren Sie Pokalspiele, befördern Sie und degradieren Sie. Nichts wird übersehen, selbst Verletzungen sind mit im Kalkül. Komplette Liga-Tabellen stehen zur Verfügung. Mit 7 Geschicklichkeitsstufen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880020 ★ nur DM 9,80**

● **FREDDY HARDEST** Erleben Sie Freddy Hardest, den begehrtesten „Playboy" im ganzen Universum, auf seiner schwersten Mission. Steuern Sie Ihren Helden durch die Monde von Ternat und beweisen Sie Ihr Geschick gegen Horden wilder Tiere und fleischfressender Pflanzen. Stehlen Sie ein Raumschiff, orgsanisieren Sie Treibstoff und ab geht es, hinein in den Hyperspace! (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: 890035 ★ NUR DM 19,90**

STAR GOOSE ASM-HIT! Steigen Sie in das Top-Gun-Kampfflugzeug und übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und wertvolle Edelsteine zu erobern ist Ihre Aufgabe. Tolle 3D-Gradik! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880024 ★ nur DM 9,80**

● **MAMBO** Jump- & Run-Spiel mit TOP-Grafik: Unter dem Boden der Regenwälder längs des Amazonas lauert eine unberechenbare Gefahr. Nur der furchtlose Mambo kann sie zurückhalten. Finden Sie das Mambo-Mitarbeiter-Abzeichen und die geheimen Hinweise! Erst dann können Sie Mambo helfen, seinen Auftrag zu erfüllen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880030 ★ NUR DM 9,80**

● **COSMIC SHERIFF** Setzen Sie sich in Ihren Raumgleiter und starten Sie in Richtung „Kobalt", der Bergwerkskolonie auf Jupiters drittem Mond. Sie sind der kosmische Sheriff, der schnellste Schütze der Galaxis. Ihr Auftrag lautet: Bringen Sie die Saboteure zur Strecke und entschärfen Sie deren Bomben! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880031 ★ NUR DM 9,80**

● **ENCHANTED PINBALL** Es gehört eine ganze Portion Mut dazu, den „verwunschenen" Flipper zu spielen. Erst wenn Sie die 9 Prüfungen bestanden haben, kommt „Darling der Zauberer" frei und kann den bösen Zauber, unter dem der Planet Erde steht, lösen und damit den Bann brechen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880032 ★ NUR DM 9,80**

● **RATH-THA** Sie sehen der größten Bedrohung der Galaxie ins Auge, einem gigantischen rattenförmigen Roboter. Sie kämpfen in einem Meteoritenhagel, kosmische Splitter zerstörter Sterne bedrohen Sie und megatronische Generatoren senden tödliche Strahlen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880033 ★ NUR DM 9,80**

EUROPEAN SUPERLEAGUE Eine grafisch exzellent gestaltete, wirklichkeitsnahe Rollenspiel-Simulation des schwierigsten Jobs im Fußballgeschäft: Managen Sie Ihren Verein! Training, Terminplanung, Hektik und Entscheidungen, Meetings und Verwaltungssitzungen, Tabellenplazierungen, Kondition der Spieler, Verletzungen und Formtiefs, Gehälter... – hier werden alle Faktoren wie in der Realität berücksichtigt. Einfachste Steuerung aller Aktionen über Icons und Mausklick. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890083 ★ nur DM 24,90**

● **OMEGA DIMENSION** Unendliche Gefahren verriegeln die Tür zur Omega Dimension. Ein hypnotisches Audioeffektsystem, das eine einzigartige Geräuschkulisse kreiert, stellt Ihren Gehörsinn auf die Probe. Die Hyper-Roll-Schaukel vermittelt Ihnen auf faszinierende Art wirklichkeitsgetreue Bewegungssimulation. (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880034 ★ NUR DM 9,80**

● **FOOTBALL MASTER** Eine Fußball-Simulation der Extraklasse! Messen Sie sich an den starken Teams der Europameisterschaft. 5 Trainingsarten. Dribbeln, Ballkontrolle, lange Pässe, Torschüsse und Strafstöße können geübt werden. Bereiten Sie sich gut auf das große Spiel vor. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 890057 ★ NUR DM 19,90**

● **JULES VERNE'S MASTER OF THE WORLD** Nehmen Sie die Herausforderung an, stellen Sie sich dem Herrscher der Welt. Treten Sie in die Zone ein, aus der es normal keine Rückkehr gibt. Trauen Sie sich in acht verschiedene Stufen, in denen es von mörderischen Feinden wimmelt. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880035 ★ NUR DM 9,80**

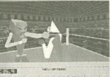
● **CENTREFOLD SQUARES** Über 10 heiße Pinup-Girls treten in diesem Geschicklichkeits-Spiel gegen Sie an. Anfangs verdeckt durch eine Anzahl strategisch plazierter Felder, geben diese schönen Fotomodelle mit jedem Feld, das Sie erobern, einen weiteren Teil des pikanten Gesamtbildes preis. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890080 ★ nur DM 18,90**

● **COLOSSUS 4 BRIDGE** Eine perfekte Bridge-Spielsimulation, bei der Ihr PC die Rolle von 3 Mitspielern übernimmt. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln. Am Ende werden die Karten aller Spieler gezeigt. Zahlreiche Optionen wie: Demonstrations- / Tutor-Modus, Autoplay, Spielstand speichern / laden, Rücknahme, Tricks anwenden und Schummeln usw. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890081 ★ nur DM 18,90**

● **DAILY DOUBLE HORSERACING** Ein authentisches, sehr realistisches Pferderennspiel mit 3D-Grafikdarstellung und echter Derby-Atmosphäre. Natürlich erhalten Sie auch genaue Hintergrundinformationen zu den 180 Pferden und 12 Jockeys, die sich in rund 400 Rennen miteinander messen. Beobachten Sie Pferd, Jockey, Bahnbedingungen und Renndistanzen, tätigen Sie Ihren Wetteinsatz und fiebern Sie mit Ihrem Favoriten, wenn er dem Pulk davonzieht und mit Nasenlänge Vorsprung über die Ziellinie galoppiert. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890082 ★ nur DM 19,90**

● **50 GREAT GAMES** Sage und schreibe 50 (!) fantastische kommerzielle Spiele enthält dieses Power-Paket mit 10 komprimierten Disketten: Ein bunter Mix aus Actiongames, Logik und Strategie – ausgewählt aus den Spiele-Hits der 90er Jahre. Wochenlanger Spielspaß garantiert! Leider können wir hier nur einige Spiele beispielhaft auflisten: WIZZARD, SHOOTG10, CD-MAN, FIGHTER, INVADERS, MASTERMIND, REVERSI, SOLITAIR, ENCOUNTER u.v.m. (z.T. CGA / z.T. EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890084 ★ nur DM 49,90**

● **MOTO GRANDPRIX** Erleben Sie Geschwindigkeit, genießen Sie das Gefühl, in einem Grand-Prix-Rennen mit bis zu 290 km/h Ihre Konkurrenten zu überrunden. Messen Sie sich mit den besten Fahrern der Welt, und beweisen Sie außergewöhnliches Geschick und blitzschnelle Reaktion. Schnelle Handlung, erstaunliche 3D-Grafik und echte Kontrolle Ihrer Rennmaschine! (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890085 ★ nur DM 17,90**



4D SPORTS BOXING Die vierte Dimension wird Wirklichkeit – eine Boxkampfsimulation der Superlative, basierend auf der Nachbildung echter menschlicher Bewegungen. Bestimmen Sie Größe, Gewicht und Stärke Ihres Favoriten, trainieren Sie Ihn zur Kampfmaschine und schicken Sie ihn dann in den Ring – ein atemberaubender Wettkampf erwartet Sie. Perfekte Kontrolle der Schläge, Bewegungen und Fußarbeit, intelligente Gegner! Mit 9 wählbaren Kamera-Positionen, „Video-Aufzeichnung" mit Replay, digitalen Soundeffekte und 2-Spieler-Simultanmodus gehört diese Simulation zu einer der weltbesten. Steuerung über Maus, Tasten oder Joystick! (CGA/EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890086 ★ nur DM 29,90**

● **4D SPORTS DRIVING** Porsche, Ferrari, Lamborghini, Lancia, Honda und Audi – hier testen Sie diese Super-Cars unter Extrembedingungen bis zur Grenze der Belastbarkeit! Schnallen Sie sich an, und rasen Sie auf wahnwitzigen Strecken mit Haarnadelkurven, Tunnels und 360-Grad-Kehren um die Wette mit bis zu 6 Helldrivers. Schnelle, detaillierte Grafik, digitale Soundeffekte, verschiedene Kamera-Positionen und eine „Video-Funktion" mit Replay machen diese Fahrsimulation zum Erlebnis. Neben zahlreichen fertigen Rennstrecken bietet der Track-Editor die Möglichkeit zur Gestaltung eigener Gefahrenstrecken. Steuerung über Maus, Tasten oder Joystick! (HERC./CGA/EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890087 ★ nur DM 29,90**

● **SPORTS PACK** Vier Sportspiele im Paket! WINDSURF WILLY: Sand, Sonne und das Meer bilden die Kulisse für diese perfekte 3D-Windsurf-Simulation. 15 Spielszenen stellen Ihr ganzes Können auf die Probe. Rasen Sie über Wellenberge, meistern Sie schwierige Kunststücke. ★ KARTING GRAND PRIX: Schnelle Go-Karts – heiße Reifen! Hier können Sie Ihre Fahrerqualitäten auf 8 Rennstrecken mit 3 Geschicklichkeitsstufen testen. Für 1 oder 2 Spieler. ★ **GRAND PRIX 500:** Ein Rennen mit schweren Maschinen der 500er Klasse – Motorradfeeling pur! Zwölf verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen fordern das Äußerste Ihnen ★ HOTSHOT: Ein futuristisches Arcade-Spiel für 1 oder 2 Spieler. Sie bedienen eine „Gravitations-Kanone", die eine tödliche Plasmakugel anzieht, welche Sie auf Hindernisse und Blöcke abfeuern. Eine Mischung aus Flipperautomat und Schießspiel. ★ (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890089 ★ nur DM 29,90**



TEAM YANKEE „Romeo 25 – hier ist Mike 77 mit Lagebericht. Fünf T52-Panzer nähern sich von Westen. Over." Jetzt sind Sie gefordert – kontrollieren Sie Ihr Kampfteam mit 79 Mann und einer Ausrüstung im Wert von 25 Mio. Dollar. Diese fantastische Kampfsimulation mit 3D-Szenarios und hochauflösender Grafik wurde in der „New York Times" zu recht als No. 1 Bestseller herausgestellt. TEAM YANKEE bietet 5 Schlachtfelder mit je 5 Schwierigkeitsstufen, simultane Kontrolle über 4 Kompanien durch teilbaren Bildschirm, detaillierte Darstellung der Landschaft und Karten (mit Vergrößerung), Nachtkämpfe mit Thermo-Sichtgerät, 8 verschiedene Panzermodelle, ausgestattet mit schwerer Artillerie, Missiles, Laser-Sucher, MGs und anderen Details. Mit 60seit. Handbuch und großer Landkarte. (CGA/EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890088 ★ nur DM 34,90**

● **SPEED PACK** Vier schnelle Action-Spiele vom Feinsten! CHICAGO 90: Ein rasantes Verfolgungsspiel mit PS-Flitzern und Police-Cars. Schlüpfen Sie in die Rolle der Ordnungshüter oder der Verfolgten, schnallen Sie sich an, und treten Sie das Gaspedal durchs Bodenblech! ★ HIGHWAY PATROL II: Als Streifenpolizist am Steuer Ihres getunten Einsatzwagens mit Turbolader liefern sich auf den Highways heiße Verfolgungsjagden mit Desperados, die mit allen Tricks arbeiten. Schnelle 3D-Simulation mit realistischer Darstellung. ★ JUMP JET: Sie fliegen eine hochgerüstete Kampfmaschine, Ihre Start- und Landebahn ist ein Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich und Ihr fliegerisches Können angewiesen. In 6 Levels sind Sie Jäger und Gejagter zugleich. ★ PHANTASM: Ein abgelegener Mond in ferner Zukunft – und Sie fliegen das modernste Kampfflugzeug, das je entwickelt wurde. Ihre Mission: Die Zerstörung der 8 Militärfabriken für die Waffen Ihrer Gegner. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, und kehren Sie nach erfülltem Auftrag zur Erde zurück. ★ (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890090 ★ nur DM 29,90**

● **STAR PACK** Vier Action-Games in Fantasie-Welten! EYE OF HORUS: Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. ★ QUADRALIEN: Der riesige Nuklear-Reaktor Astra, der im Jahre 2100 in die Umlaufbahn des Jupiter geschossen wurde, reagiert nicht mehr auf die Steuerung und droht zu schmelzen! Verhindern Sie den Zusammenbruch von Astra, Roboter werden Ihnen bei Ihrem Auftrag helfen. ★ STARRAY: Erleben Sie 21 Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound, perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. ★ STAR GOOSE: Steigen Sie in ein Top-Gun-Kampfflugzeug, übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und in der 3D-Welt von Nom wertvolle Edelsteine zu erobern, die streng bewacht werden, ist Ihre Aufgabe. ★ (CGA/EGA/ VGA) ★ **Bestell-Nr. 890091 ★ nur DM 29,90**



THE SAVAGE EMPIRE Ein Spiel für höchste Ansprüche aus der Serie: „Worlds of Ultima"! Entdecken und erobern Sie das verborgene Land Eodon, in dem noch die Dinosaurier und Magie regieren und Nerven aus Stahl gefragt sind, um nicht als Sauriermahlzeit zu enden. Neblige Dschungel, alte Tempel, verwunschene Städte und Eingeborenendörfer mit exotischen Rassen und bezaubernden wilden Schönheiten, Zauberer und verrückte Wissenschaftler erwarten Sie in diesem gigantischen Rollenspiel. Eine voll interaktive Simulationswelt mit tausenden von Objekten, dutzenden von menschlichen Charakteren und fremdartigen Wesen wie Riesengorillas, Flugsaurier, mutierten Affenmenschen u.v.m.! Spektakuläre Farbgrafik, perfekte Animation und unglaubliche Original-Sounds machen dieses Spiel zum Erlebnis! Systemvoraussetzung: 386er, HD-Laufw. u. Festplatte. (EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890092 ★ nur DM 29,90**

● **MARTIAN DREAMS** Noch ein Hit aus der Serie „Worlds of Ultima": Eine fantastische Reise in Raum und Zeit. Erleben Sie den Abschuß der Marskanone im Jahre 1893 mit dutzenden historischer Persönlichkeiten, retten Sie die unglücklich gestrandete Expedition – oder der Ablauf der Geschichtsschreibung wird sich ändern! Erforschen Sie die Geheimnisse der Marskanäle und bestehen Sie im Kampf gegen Wurm-Monster, Kampf-Pflanzen und andere, bisher nie gekannte Gefahren. Die feindliche Traumwelt des Mars und übersinnliche Fähigkeiten, der Dialog mit Berühmtheiten wie Edison, Tesla, Roosevelt, Lenin, Marc Twain und H.G. Wells werden Sie fesseln! Ein Adventure der Superlative mit tausenden von Objekten, berauschender 256-Color-Darstellung mit Animation und Originalsounds. Deutsches Handbuch. Systemvoraussetzung: 386er, HD-Laufw. u. Festplatte (5,5 MB). (EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890093 ★ nur DM 29,90**

● **MEGATRAVELLER 1 – THE ZHODANY CONSPIRACY** Ein unvergleichliches Science-Fiction-Rollenspiel, ausgezeichnet mit höchstem Lob von verschiedenen Fachmagazinen! Das Imperium steht vor einem 5. Grenzkrieg: Die Zhodani planen mit Hilfe korrupter Helfer und geheimer Waffenlieferungen an Verrätergruppen innerhalb des Imperiums den Umsturz. Ist das imperiale Reich noch zu retten? Was bisher kaum für machbar gehalten wurde, ist in diesem komplexen Spiel verwirklicht: MEGATRAVELLER bietet ein ausgefeiltes Charakter-Generierungssystem mit über 70 Talenten u. Fertigkeiten in 5 militärischen Klassen, das seinesgleichen sucht, ein umfassendes Handelssystem mit 30 Waren, realistische Kampfsequenzen mit individ. Steuerung der Figuren und über 30 Waffen, 28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen voll aufregender Rätsel und ein flexibles Spielsystem, das mehrere Strategien und Lösungen unterstützt! 256-Color-Grafik (VGA) und Digi-Sprachausgabe / Geräusche (über Soundkarte). Deutsche Version mit 140seit. Handbuch und planet. Karte. Unterstützt Maus, Tasten u. Joystick. (EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890094 ★ nur DM 29,90**

● **SPACE 1889** Erleben Sie in diesem einzigartigen Rollenspiel fremdartige Welten des Jahres 1889 aus der Sichtweise eines Jule Verne oder H.G.Wells. Ihre Forschungsreise führt Sie zu über 100 Orten auf der Erde, alle gestaltet mit Liebe zum Detail in historischer Nachbildung, sowie zu fremden Planeten wie Mars, Venus und Mond. Realistische Kampfszenen mit bizarren Charakteren und historischen Waffen, Korruption und Diplomatie regieren das Szenario dieses Viktorianischen Zeitalters. Sie gestalten sich selbst 5 menschliche Charaktere, versehen diese mit verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten und steuern sie durch die riesige Abenteuerwelt, in der Sie mit über 500 anderen Charakteren zusammentreffen. Bedienung über Maus, Tasten oder Joystick. Das 90seitige Handbuch liefert auch zahlreiche Hintergrundinformationen. (CGA/EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890095 ★ nur DM 34,90**

THE KRISTAL Ein monumentales Arcade- und Abenteuerspiel! In diesem einmaligen Phantasiespiel mit Piraten und Prinzessinnen in einem weit entfernten Universum auf der Suche nach dem magischen Kristall von Konos kommt alles vor: Strategien, realistische Schwertkämpfe und Raumschlachten im All. Großartige Grafiken. Ein ausführl. deutsches Handbuch und ein Poster gehören zum Lieferumfang! (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: 890008 ★ nur DM 29,90**

● **CHAMBER OF THE SCI-MUTANT PRIESTESS** Verlassen Sie die dritte Dimension und begegnen Sie Ihrer Bestimmung in einem bizzarren Universum. Feindliche Mächte, die vor nichts haltmachen, und die wandlungsfähige „Priestess" sorgen für Nervenkitzel, Spannung und Spielspaß. AdLib und kompatible Soundkarten werden unterstützt. 3 Disks. (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 890014 ★ nur DM 14,90**

● **DIE HARD 2 – DIE HARDER** Sie glaubten, der Blitz schlägt nicht zweimal ein – Sie irrten sich! Übernehmen Sie die Rolle des verwegenen Kämpfers John Mc Lane in diesem Action-Knüller der Spielhallen, basierend auf dem Nummer-Eins-Kinohit in England und den USA. Fünf explosive Levels erwarten Sie! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890050 ★ nur DM 24,90**

● **BASKET MASTER** Die Basketball-Simulation! Spaß für 1 oder 2 Spieler, 3 Spielebenen, 8 Korbwürfe, 6 verschiedene Strategien. Spielstände, Statistiken und Prozentangaben sind jederzeit abrufbar. Mit Zeitlupenkamera für die schönsten Würfe! Basket Master ist das Sportereignis! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 890053 ★ nur DM 13,90**

● **GAME OVER II** In dieser mehrstufigen Fortsetzung des klassischen Originals müssen Sie sich Ihren Weg zum Planeten Phantis erkämpfen, um Arkos, den Held der Rebellion, zu retten. Sie überqueren Sümpfe, Berge und Wälder, um das interstellare Gefängnis zu finden und zu sehen, welches Schiksal Sie erwartet. Toll! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 890054 ★ NUR DM 19,90**

● **MAYA** „Edward Halifax ist tot!" lautet die Schlagzeile. Der berühmte Forscher verschwand auf der Suche nach den Schätzen der Mayas. In der Rolle seines Schülers Michael Fairbanks folgen Sie seinen Spuren und versuchen den Schatz zu bergen. Doch Halifax' Erzrivalen sind Ihnen dicht auf den Fersen und schauen nicht tatenlos zu... Spannende Jeep-Rennen, heiße Kampfszenen und wunderschöne Grafiken erwarten Sie in diesem klassischen Arcade-Abenteuer im Aztekenreich. (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890055 ★ nur DM 19,90**

● **WINDSURF WILLY** Sand, Sonne und das Meer – die perfekte Kulisse für eine 3D-Windsurf-Simulation. 15 Spielszenen stellen Ihr ganzes Können auf die Probe. Rasen Sie über Wellenberge, meistern Sie schwierige Kunststücke. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, spannende Action für 1 oder 2 Spieler. (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890056 ★ nur DM 24,90**

● **CHAMPIONSHIP SPECIAL** Führen Sie die Mannschaft zum Europa-Sieg! Hier wird die beliebteste Sportart der Welt auf einmalige Art für den PC umgesetzt: Wirklichkeitsgetreues Fußballspiel, digitalisierte Darstellung, authentischer Spielverlauf, Spannung, echtes Können und Glück. Original-Musik und gelungene Nachahmung der Spielgerusche! (CGA/EGA,VGA,X) ★ **Best.-Nr.: 890060 ★ NUR DM 14,90**



EYE OF HORUS Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Eine gelungen Synthese aus Abenteuer- und Arkaden-Aktion-Spiel! Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den gewaltsamen Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche nach den richtigen Amuletten, um Set, den Bösen, zu vernichten. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880017 ★ nur DM 9,80**

● **ECOQUEST** Nehmen Sie Ihre Familie mit auf Entdeckungsreise: Ein packendes, lehrreiches Abenteuer auf dem Meeresgrund erwartet Sie. Erleben Sie die wunderbaren Geheimnisse der Natur, übernehmen Sie eine aktive Rolle und widerstehen Sie dem menschlichen Terror durch Ölteppiche, Giftfässer, Schleppnetze und anderen Bedrohungen der Seewelt. Eine wunderschöne Unterwasser-Szenerie mit handgemalten Backgrounds, animierten Meerestieren und fantastischem Stereo-Sound erwartet Sie in diesem pädagogisch wertvollen Sierra-Spiel! Mit deutschem Handbuch. (VGA/X) ★ **Best.-Nr.: 890072 ★ nur DM 49,90**

● **BUSH BUCK** Eine spannende Schatzjagd mit detaillierten Weltkarten, herrlichen Animationen und fantastischer Sound-Untermalung, die Sie auf alle Kontinente und in die verborgensten Winkel dieser Erde führt. Ausgestattet mit einem ganzen Stapel an Flugtickets jetten Sie von einem Ort zum nächsten, um exotische Schätze für das größte Ereignis des Jahres, das weltweite Festival zusammeln. Atemberaubende Landschaften begegnen Ihnen auf Ihrer Reise durch 206 (!) Städte in 175 Ländern. Ein fesselndes, dynamisches Abenteuerspiel, das auch Ihr geografisches Allgemeinwissen fördert. Deutsche Version! (HERC./CGA/EGA/VGA/X) ★ **Bestell-Nr. 890034 ★ nur DM 24,90**

● **THE FOOL'S ERRAND** Ein Spiel wie kein anderes- preisgekrönt! Es erzählt die bezaubernde und fesselnde Geschichte eines einfältigen Menschen auf der Suche nach Weisheit – unterlegt mit über 80 Rätseln und Denkaufgaben in Wort und Bild. Jede Aufgabe ist in die Handlung eingewoben, jede Lösungen gibt Ihnen ein Stück der Karte, in der wieder neue Rätsel verborgen sind. Sie werden sie alle lösen und zum Schluß mit einem grandiosen, 4 Minuten langen Finale mit animierter Grafik belohnt! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 890069 ★ nur DM 24,90**

● **PRO-TENNIS SIMULATOR** Tennis „live" auf Ihrem PC! Sieben spannende Turniere, darunter Wimbledon, US Open, Australian Open und andere erwarten Sie. Wählen Sie Ihre Ausrüstung, spielen Sie Vor- oder Rückhand – oder sogar Topspin. Beweisen Sie Ihr Können auf verschiedenen Bodenbelägen. (CGA) ★ **Bestell-Nr. 890062 ★ nur DM 19,90**



„BETTELTECH II" – CRESCEND HAWKS' REVENGE Eine brandheiße Fortsetzung des originalen Battletech-Computerspiels. Jetzt ist die Zeit gekommen, um zurückzuschlagen! Führen Sie die geballten Kräfte Ihrer Kriegsroboter aus dem 31. Jahrhundert in eine gewagte Rettungs- und Vergeltungsaktion. Stellen Sie sich der größten Herausforderung, die die „Inner Sphere" je erlebt hat: den Clans, die über Waffen verfügen, die Sie noch nie zuvor gesehen haben. (MCGA,EGA,VGA,X) ★ **Best.-Nr.: 890063 ★ NUR DM 24,90**

● **HAMMER BOY** Ein lustiges „Bash-em-up"-Spiel mit vielen Spielszenen. Ob im Wilden Westen beim Angriff der Indianer auf ein Fort, zur See im Kampf gegen enternde Piraten oder im Weltraum unter Beschuß durch feindliche Aliens – Hammer Boy ist immer zur Stelle, wenn es irgendwo Zoff gibt! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890064 ★ nur DM 19,90**

● **MEGA PHOENIX** Riesige Metallvögel fliegen an der Seite des Megaphoenix – gigantische Raumschiffe mit einer tödlichen Ladung von Protonenkugeln. Mit Ihrem Super-Raumschiff, das mit Phaserkanonen und einem Energie-Schutzschild ausgestattet ist, nehmen Sie verzweifelt den Kampf gegen die ganze Flotte auf und versuchen die Außerirdischen zu zerschmettern. Ein atemberaubendes Weltraum-Ballerspiel! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890037 ★ nur DM 24,90**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC Player.

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 3,–.

PORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 4,90, per Nachnahme DM 6,90, per Bankeinzug DM 3,90 (bitte Bankverbindung angeben). Per Rechnung DM 4,90 (nur bei Großfirmen und öffentlichen Institutionen mit offizieller Bestellung)



Bestellannahme: (0 76 31) 1 20 91-99 **MO-FR** 8-20 Uhr, **SA+SO** 16-20 Uhr
Beratungs-Team: (0 76 31) 1 20 31-35 Kompetente, persönliche Direktberatung
Fax: (0 76 31) 1 20 08-9 **BTX** *pearl# **Mailbox** (0 76 31) 1 20 21

A Steyrer Str. 40 · A-4540 Bad Hall
Tel (0 72 58) 53 33 · **Fax** (0 72 58) 53 15 · Preise: öS = DM x 8

CH Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstetten
Tel (0 57) 31 70 20 · **Fax** (0 57) 31 70 37 · Preise: sFr = DM



Gespräche mit Personen verlaufen unflexibel über einen Talk-Modus mit Stichwortliste

LEGENDS OF VALOUR

Besuchen Sie Mitteldorf! Pressemitteilungen und andere Legenden erzählen, daß an diesem rühmlichen Ort angeblich stufenlose 3D-Grafik und das »Rollenspielabenteuer Ihres Lebens« auf Sie warten.

Seit »Ultima Underworld« gibt es einen neuen Qualitätsstandard bei Rollenspielen. Faszinierend fließende 3D-Grafiken, atmosphärischer Sound und eine packende Handlung ließen Rollenspiel-Fans in völlig neue Dimensionen des Computerspiels eintauchen. Zumindest in Sachen Grafik versucht nun auch »Legends of Valour« Hobby-Paladine und -Magier zu begeistern. Auch hier wandeln Sie fließend animiert durch Stadt und Dungeons, immer auf der Suche nach garstigen Monstern und wertvollen Schätzen.

Mitteldorf, der Hauptschauplatz des Abenteuers, ist ganz und gar kein Dorf mehr. Häuser, Geschäfte und Tavernen, so weit das Auge reicht, laden zum Erkunden ein. Zudem befinden sich unter der Stadt weitverzweigte Gangsysteme und Dungeons, die es zu erforschen gilt. Doch allzuoft plagen Sie die normalen Probleme eines jeden Abenteurers: Hunger, Durst und die Suche nach einem heimeligen Schlafplatz. Und da das Pflaster, auf dem Sie schlurfenden Schrittes dahingleiten, ein sehr teueres ist, werden Ihre Ersparnisse bald aufgebraucht sein. So werden Sie sich wohl genötigt fühlen, diverse Aufträge gegen Entlohnung anzunehmen, Ihr Glück im Spiel zu suchen oder einfach mit wertvollen Gütern Handel zu treiben. Natürlich können Sie sich das nötige Kleingeld auch durch entsprechende Betätigungen als Langfinger besorgen. Es sei jedoch vor dem langen Arm des Gesetzes gewarnt, der in Form von unfreundlichen Stadtwachen die Straßen bevölkert.

Die Sitten in der Stadt sind überaus streng. So ist es keine Besonderheit, daß redliche Bürger dann und wann wegen Vergehen verhaftet werden, die sie gar nicht begangen haben. Allerdings gibt es auch wohlgesonnene Zeitgenossen, die durch die Gassen von Mitteldorf promenieren. Wenn Sie nur recht freundlich grüßen, lassen diese sich gern auf ein Pläuschchen mit Ihnen ein. Das Programm schaltet dazu in den »Talk«-Modus, der es gestattet, aus einer Liste diverse Stichworte auszuwählen, nach denen Sie Ihr Gegenüber befragen. Je nach Informationsstand Ihrerseits wird die Begriffstabelle automatisch erweitert. Mitunter aber erntet man für seine Höflichkeit nur Beschimpfungen und Schmähungen. Für diesen Fall, wie auch bei garstigen Monstern, sollten Sie sogleich das Schwert zücken, um dem Provokateur Manieren beizubringen. Drei ver-

Sie können sich Ihren Lebensunterhalt auch als Händler verdienen

Bevor es in die Stadt Mitteldorf geht, müssen Sie per Charaktergenerator erst noch geboren werden. Die Anzahl der Attribute ist jedoch für Rollenspielverhältnisse sehr dürftig



MICHAEL THOMAS

Großen Ankündigungen mit überschwenglichen Pressemitteilungen folgt nicht immer ein adäquates Programm. Legends of Valour macht hier leider keine Ausnahme: Obgleich auf den ersten Blick recht attraktiv, zeigt das Spiel schon nach ein paar Stunden seine Macken. Unseligerweise können die Programmierer nicht einmal mit der bemerkenswert fließenden 3D-Grafik prahlen, da sie es sich auf dem PC gefallen lassen müssen, mit den beiden »Ultima Underworld«-Programmen verglichen zu werden. Gegen diese Meisterwerke der 3D-Programmierkunst sieht Legends of Valour eher jämmerlich aus. Man bewegt sich zwar angenehm fließend durch Stadt und Dungeons, doch die Grafik ist undetailliert. Einzelheiten wie Einrichtungsgegenstände sind mit Ausnahme von einigen Bäumen, Laternenpfosten und einzeln verstreuten Tischen überaus spärlich verteilt. Personen wirken flach und sehr grob gerastert.

Aber auch ohne Betrachtung der grafischen und akustischen Qualitäten bietet Legends of Valour immer noch genug Kritikpunkte. So zum Beispiel das merkwürdige Eigenleben des Mauszeigers, der sich je nach Modus grundsätzlich nur in fest definierten Bildbereichen bewegen läßt. Zudem bietet das Inventar nur Platz für maximal sechs Gegenstände. Nimmt man etwas von der notwendigen Wegzehrung mit auf die Reise, ist der Rucksack ruckzuck gefüllt. In Sachen Smalltalk kommen ebenfalls wenig Freude auf. Dürftige Fragestellungen wie »Wo...« und »Was ist...« führen kaum zu ausgiebigen Unterhaltungen mit den Einwohnern Mitteldorfs. Zudem verhalten sich die Eingeborenen äußerst passiv. Abgesehen von der Artikulation wüster Beleidigungen zeigen sie nicht die geringste Eigeninitiative.

Der extreme Mangel an Flexibilität zieht sich durch alle Bereiche des Spiels. Auch die Magie und der Nahkampf sind davon betroffen. Die ach so mächtigen Magier- und Priester-Gilden vermitteln nämlich nur jämmerliche zehn Zauberformeln. Lassen Sie stattdessen die Klinge sprechen, können Sie Ihrem Gegner zwar mit drei verschiedenen Schlägen mächtig einheizen; parieren oder ausweichen ist jedoch nicht drin. Artig steht man sich gegenüber und drischt abwechselnd aufeinander ein. Welch ein Spaß! Nicht einmal die Automapping-Funktion kann so recht begeistern. Sie zeichnet keine Details ein und verschwindet wieder, sobald Sie ein unterirdisches Gewölbe verlassen.

Bei all den Unzulänglichkeiten können auch der üppige Packungsinhalt und das relativ witzig geschriebene deutsche Handbuch nicht trösten. Einziger Vorteil gegenüber den starken Rollenspiel-Rivalen mag sein, das Legends of Valour vollständig in deutscher Sprache erhältlich ist. Aber wenn das alles ist...?



Dumpfer Schlagabtausch mit einem der wenigen Monster. Außer Draufhauen und Fliehen gibt es keine taktische Note

schiedene Schlagarten im Kampfmodus sorgen dabei für genug Abwechslung beim Prügeln. Möglichkeiten, Schläge zu parieren oder Angriffen auszuweichen, gibt es jedoch nicht. Die Kämpfe finden grundsätzlich in Echtzeit statt; Ihr Gegner wartet also nicht, bis Sie sich zum Beispiel entschieden haben, mit welcher Waffe Sie zustechen wollen. Legends of Valour belohnt das Schlachten von Monstern und Heben von Schätzen grundsätzlich nicht mit Erfahrungspunkten, wie dies bei Rollenspielen üblich ist. Eine Entwicklung des Charakters ist ausschließlich über die in der Stadt verteilten Gilden denkbar, welche für jede der fünf Meisterstufen einen Batzen Geld verlangen und den Anwärter auf den Titel zudem mit einer Aufgabe belegen. Durch die Arbeit in den Gilden erlangen Sie neue Fähigkeiten und auch die für Rollenspiele obligatorischen Zaubersprüche. Die Anzahl der verfügbaren Formeln ist bei Legends of Valour jedoch etwas spärlich. **(mt)**



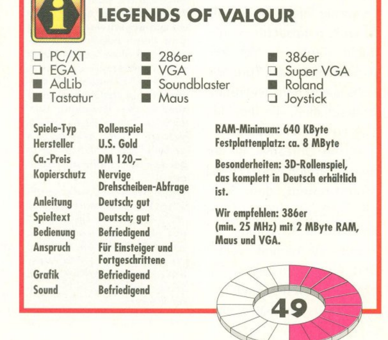
IM WETTBEWERB

Absturz für Legends of Valour: Der Neuling kann nicht mal mit den »normalen« und teilweise schon antiken 3D-Ruckelgrafik-Rollenspielen mithalten. Rein inhaltlich gibt es wesentlich bessere Titel. Die anfänglich beeindruckende fließende Grafik wirkt zudem im Vergleich zu den beiden Ultima Underworld-Programmen lächerlich mickrig. Wenigstens ist Legends of Valour neben Might & Magic IV das einzige Programm in dieser Tabelle, das komplett in Deutsch erhältlich ist.

Titel	Wertung
Ultima Underworld II	94
Ultima Underworld I	93
Crusaders of the Dark Savant	87
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	79
LEGENDS OF VALOUR	**49**



Auf den großen Plätzen der Stadt ist tagsüber mächtig was los, doch nachts streunt einiges Gesindel umher



LEGENDS OF VALOUR

- ❑ PC/XT
- ■ 286er
- ■ 386er
- ❑ EGA
- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ AdLib
- ■ Soundblaster
- ■ Roland
- ■ Tastatur
- ■ Maus
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

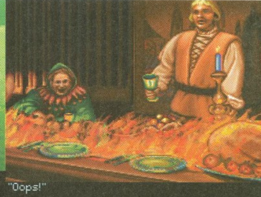
Besonderheiten: 3D-Rollenspiel, das komplett in Deutsch erhältlich ist.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

49

Eric gilt als der tolpatschigste Ritter aller Zeiten. In Legend's neuem Jux-Adventure ist er gerade der richtig Mann, um eine Prinzessin zu retten.

Then came there a deluge of apples which did unhorse the dread foe.



ERIC THE UNREADY

Es war einmal, letzten Sonntag, auf dem Planeten Torus. Eine Prophezeiung sagt, daß König Fudd, der Verwirrte, am nächsten Samstag sterben wird. Dann fällt das Königreich einer unverheirateten Verwandten zu. Und wenn die entführte Prinzessin Lorella bis Samstag nicht auftaucht, ist das die Hexe Griselda, die allgemein als wenig erfreuliche Alternative angesehen wird. Die Ritter des Tafelrhombus suchen aus ihren Reihen den Mann aus, der die Prinzessin retten wird. Die Wahl fällt auf Eric, den Tolpatschigen. Erst gestern hatte er bei einem Bankett den Festsaal in Schutt und Asche gelegt. Hinter der Auswahl des Helden steckt natürlich Griselda, denn sie hat wenig Interesse, daß die Prinzessin tatsächlich auftaucht. Kann Eric trotzdem bis Samstag in ganz Torus die sechs magischen Gegenstände beschaffen, die ihm den Weg zu Lorella bahnen?

»Eric the Unready« ist der jüngste Streich von Legend Entertainment, dem Software-Haus, das die Tradition der Infocom-Adventures mit verbesserter Technik weiterführt. Eric ist ein Textadventure, das entweder durch Eingabe englischer Sätze über

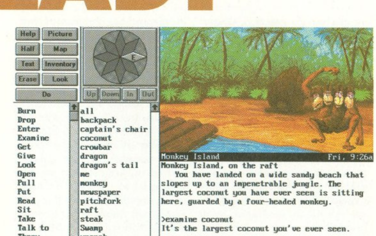


BORIS SCHNEIDER

Mir persönlich hat »Eric the Unready« ganz hervorragend gefallen. Allerdings gehöre ich hier in Deutschland wohl zu einer eher kleinen Gruppe von Leuten, die soviel Spaß mit dem Spiel haben werden. Der Humor kommt nämlich nur rüber, wenn Sie auch komplizierte englische Anspielungen verstehen und sich mit dem ganzen Genre blendend auskennen. Sie können Eric natürlich auch durchspielen, ohne die ganzen Witze zu verstehen, denn die Programmierer haben Gags und Puzzles sauber voneinander getrennt, doch dann ist der Spielspaß wesentlich eingeschränkt.

Mit Eric zeigt sich mal wieder ein Pluspunkt der textlastigen Spiele gegenüber den reinen Grafik-Adventures: Die Puzzles sind knackiger und logischer. In einem Text kann man nun mal besser Hinweise verstecken und Rätsel subtiler aufbauen. Auch bei Eric sieht man diese Tugend an jeder Ecke. Selbst die extrem schweren Puzzles sind durch reines Nachdenken (und ohne wildes Raten und Probieren) zu lösen, denn kleine Tips und alle notwendigen Informationen sind in der Handlung vorhanden, aber nicht offensichtlich. Davon können sich andere Adventure-Autoren gerne eine Scheibe abschneiden.

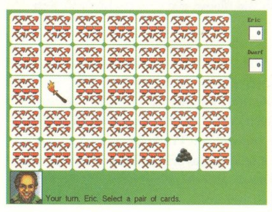
Wenn Sie sich an die englischen Texte herantrauen und oft Adventures spielen, ist das neue Werk von Legend ein Muß. Stehen Sie eher auf die deutsch übersetzte Lucasfilm- und Sierra-Kost, wird Eric ein zu schwerer Brocken für Sie sein.



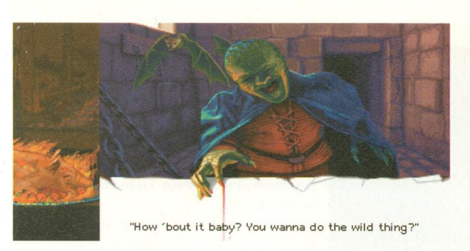
Monkey Island? Sind wir hier im falschen Spiel oder was?



Die Zeitung enthält nützliche Tips und witzige Kleinanzeigen



Mehrere Zwischenspiele fordern Sie heraus: Hier geht es um eine Memory-Variante





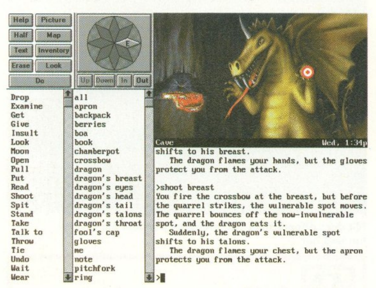
IM WETTBEWERB

Monkey Island II	93
ERIC THE UNREADY	**75**
Rex Nebular	74
Gateway	73
Space Quest IV	68

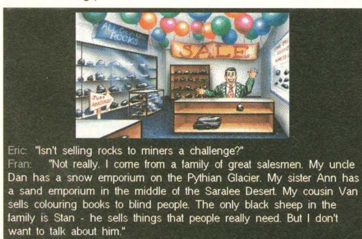
Gegen Guybrush Threepwood kommt die Fantasy-Parodie Eric leider nicht an; dazu ist sie einfach zu speziell und bietet nicht den Massen-Appeal des komfortablen Anklick-Adventures Monkey Island II. Gegenüber anderen Software-Parodien hat Eric aber zwei unschlagbare Vorteile: Irre Komik bis zum letzten Byte und knackige Puzzles, die rein durch Logik gelöst werden können. Durch die netten Zwischenspiele ist Eric das neue Flaggschiff der Legend-Programme und überholt auch das Science-Fiction-Drama Gateway.

die Tastatur oder durch Zusammenklicken der Sätze mit der Maus gespielt werden kann. Zwei Menüleisten am linken Bildschirmrand zeigen ständig alle verfügbaren Wörter und Befehle. Außerdem können mit der Maus Gegenstände in der Grafik angeklickt werden. Weiterhin wird die Bedienung durch eine Kompaßrose und eine zuschaltbare Karte vereinfacht.

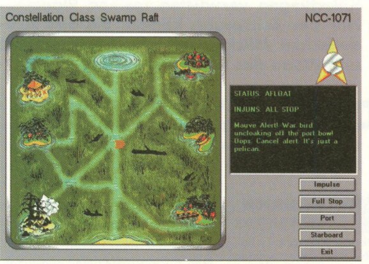
Obwohl das Spiel mit der Maus steuerbar ist, müssen Sie tiefgehende Englisch-Kenntnisse mitbringen, um Spaß an Eric zu haben. Von vorne bis hinten werden andere Adventures, Filme und Fernsehserien parodiert. So nehmen Sie beispielsweise an »Swamp Trek« teil, einer Floßfahrt über einen Sumpf, bei der der Kapitän immer in ein Holzscheit spricht (»Captain's Log«) und der schottische Ingenieur sich um die rudernden Indianer Sorgen macht (»The Injuns can't take it anymore«). Wenn Sie diese Witze nicht verstehen, wird Ihnen mindestens die Hälfte des Humors im Spiel verborgen bleiben. Weiterhin tauchen mehrere Monty-Python-Sketche, eine Parodie auf »Der Große Preis« (Ich hätte gerne »Sprüche von Björn, dem Berserker« für 200...), einige Räume aus »Zork« (diesmal mit dem »Not So Great Underground Empire«), eine haarsträubende Karikatur der »Ninja Turtles« (Sie kommen gaaaanz langsam auf sie zu...) und viele weitere Anspielungen auf bekannte Fantasy-Stories, -Filme und -Spiele auf. **(bs)**



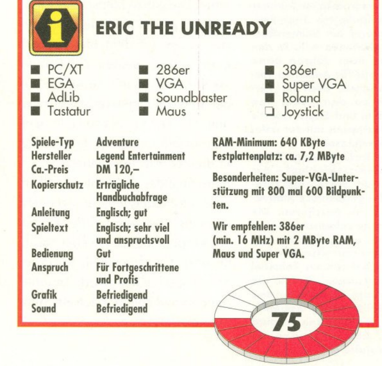
Der Drache hat nur eine verwundbare Stelle (die sich leider hin und her bewegt)



Fran verkauft Steine aller Art (und hat einen Bruder namens Stan in einem anderen Spiel)



Bei »Swamp Trek« fahren Sie mit einem Floß von einer seltsamen Insel zur anderen



ERIC THE UNREADY

- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ■ Super VGA
- ■ Roland
- ❑ Joystick

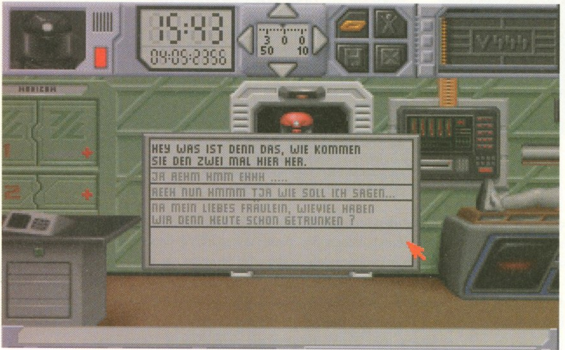
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Legend Entertainment
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; sehr viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7,2 MByte

Besonderheiten: Super-VGA-Unterstützung mit 800 mal 600 Bildpunkten.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

75



Ärger mit dem Überraschungsbesuch: Die Leiche hätten Sie vorher beseitigen sollen

FLIES

Killerfliegen verwüsten meinen Planeten! Nur per Zeitsprung können Sie den mörderischen Mücken auf abenteuerliche Art und Weise das Flügelwerk legen.

Der nächste Frühling kommt bestimmt. Doch bevor Sie sich bei Zudringlichkeiten der gemeinen Stubenfliege über Gebühr ärgern, sollten Sie sich an der relativen Harmlosigkeit des possierlichen Brummers erfreuen. Im Mittelpunkt des Grafik-Adventures »Flies« ist die Erdbevölkerung infolge eines Angriffs intergalaktischer Weltrauminsekten dahingerafft worden. Das Kosmosungeziefer verbreitete eine unheilbare Krankheit, welche die Menschheit in Rekordzeit dahinraffte. Die ganze Menschheit? Aber nein, es gibt ja noch die wackeren Kolonisten auf dem Mars. Mittels eines netten, kleinen Zeit-Paradøxons soll das peinliche Malheur in der Vergangenheit verhindert werden. Sie, der furchtlose Held, werden für die Operation Fliegentöter in die Zeitmaschine gehetzt.

Beim Spieldesign kochte die Phantasie der Programmierer nicht ganz so heftig über wie bei der Hintergrundstory. Flies ist ein eher hausbackenes Abenteuerspiel, das durch Mausklicks bedient wird. Am unteren Bildrand befindet sich ein Menü mit sechs Verben, die Sie auf die meisten sichtbaren Gegenstände im Raum anwenden können. Viele Aktionen beantwortet das Programm mit einem harschen »Das geht nicht!«; Sie müssen schon ziemlich gründlich alles abklicken, um Fortschritte zu erzielen. Mancher Kleinkram läßt sich auch kurzerhand einstecken und zusammen mit anderen Gegenständen benutzen.

Innerhalb eines Raumes können Sie sich nach links und rechts bewegen sowie zur anderen Seite hin umdrehen. Größere Entfernungen legt man mit einer Art U-Bahn-System zurück. Nach der Eingabe des Zahlencodes für das Ziel werden Sie nach ein bißchen Grafikgeflacker an den gewünschten Ort versetzt. Die Programmierer haben eine Vorliebe für Knöpfchen und Terminals: Im Spiel wimmelt es nur so von Tastaturen und Eingabefeldern, die man in Nahaufnahme bearbeiten muß. Es gibt auch gelegentliche Dialoge mit anderen Spielfiguren, bei denen Sie zwischen mehreren vorgegeben Antworten wählen dürfen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die Phrase »Das geht nicht«, welche man beim Spielen allzu oft um die Ohren gedroschen bekommt, möchte man gerne an den Absender zurückschicken. So geht's nicht, wenn man im Zeitalter der aufpolierten High-End-Adventures ein Blumentöpfchen gewinnen will. In den späten 80er Jahren hätte Flies noch für Aufsehen sorgen können, doch im Vergleich zu den Titeln von Lucasfilm und Sierra reicht's trotz Hochpreis nur zur unteren Mittelklasse.

Matte Grafik, nervige Puzzles, flauer Spielablauf – das sind nicht gerade die Zutaten, die gnadenlose Motivations-Kicks bescheren. Die bevorzugt unlogischen Rätsel nötigen zum stupiden Ausprobieren; nur allzuoft haben sinnvolle Aktionen keinerlei Auswirkungen. Durch die sehr knapp formulierten und sprachlich wenig appetitlichen Textbrocken kommt auch keine spannende Atmosphäre auf.



Mit dem öffentlichem Nahrverkehr pendeln Sie munter hin und her

FLIES

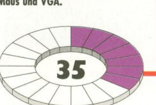
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Rainbow Arts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	erträglich; indirekt über die Anleitung
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Ausreichend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Deutschsprachiges Science-fiction-Abenteuerspiel

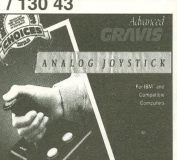
Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.





Let's talk about Games!

KORONA-SOFT GMBH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
4830 Gütersloh
Tel: 05241 / 18 28
Fax: 05241 / 130 43





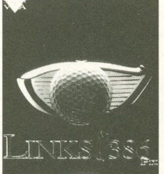
Probespielen ist in unserem Ladengeschäft möglich. Bestellungen telefonisch oder per Fax zu unseren Liefer- und Zahlungsbedingungen.

Zwei, die nicht fehlen dürfen!

SOUNDBLASTER 2.0 DM 199,00
SOUNDBLASTER PRO INKL. MIDI DM 399,00
GAVIS-Joystick DM 99,90

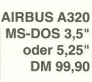
Formular 1 Grand Prix
MS-DOS 3,5" oder 5,25"
DM 129,90

Das Referenzspiel in der Golf-Klasse!



LINKS 386 PRO
MS-DOS 3,5" oder 5,25"
DM 129,90

INDIANA JONES IV
komplett in Deutsch für MS-DOS 3,5" oder 5,25"
DM 109,90



Wir führen die gesamte Spielepalette! Rufen Sie uns an! Wir beraten gern!



AIRBUS A320
MS-DOS 3,5" oder 5,25"
DM 99,90

AIRBUS USA-Edition
MS-DOS 3,5" oder 5,25"
DM 119,90



Den KATalog gibt's umsonst!
Einfach anrufen:
05241 / 1828

DER PATRIZIER
MS-DOS 3,5" oder 5,25" DM 99,90
ENDE FEBRUAR NEU: CD-ROM!

Spiele, Spaß und Spannung!!

mit PD und Shareware Spielen für IBM kompatible PC's

Windows Spiel "Blizter"

SHIPS: 2
0
*FUEL
*PHOTONS
*SHIELDS
*BOMBS

VGA Spiele

- ☐ **Galactic Crusader** – Schiffe versenken im Weltraum, bis zu 10 Spieler
- ☐ **The last half of Darkness** – Tolles Graphik Adventure Spiel mit super Grafik
- ☐ **Galactix** – Faszinierendes Weltraumabenteuer - Mausbedienung!
- ☐ **Superkniffel** – Das beliebte Würfelspiel, mehrere Mitspieler
- ☐ **PC Ball** – Breakoutspiel mit GIF Hintergrundbildern
- ☐ **Domino 2000** – Umgewöhnlich gute Umsetzung des Dominospiels
- ☐ **Super Tetris** – Die VGA Variente des Spiels überhaupt
- ☐ **Roulette** – Detailgetreue Umsetzung des Casinospiels
- ☐ **VGA Sharks** – Auf Tiefseetaucher warten eine Menge Gefahren
- ☐ **War Games** – 3 War Games - Empire, NWS und Fleet -
- ☐ **Boulders** – Diamantensuche voller Gefahren
- ☐ **Mhogun** – Neues Strategie"brett"spiel ähnlich wie Schach
- ☐ **Solitär** – VGA Variante des beliebten Kartenspiels
- ☐ **Lemmings** – Das Spiel des Jahres 1991 !!
- ☐ **Mario Bros** – Wie in der Spielhalle
- ☐ **Duke Nukem** – Atemberaubende Effekte - tolle Animationen
- ☐ **Alien** – Weltraumspiel der Extraklasse
- ☐ **VGA Memory** – VGA Variante des berühmten Memory Spiels
- ☐ **Vegas Pro** – Pokerspiel mit hervorragender Grafik
- ☐ **Hurkle** – Super Aktion Spiel mit Super Grafik
- ☐ **Shooting Galery** – Profi Ballerspiel der Spitzenklasse
- ☐ **Miner** – Arcade Actionspiel - Spaß ohne Ende
- ☐ **Bananoid** – Breakout Spiel in Top Qualität
- ☐ **Roulette** – Roulette mal anders - am Bildschirm
- ☐ **Elektronic Monolopy** – Amerikanisches Monopoly Spiel
- ☐ **Indiana Jones** – Profi Ballerspiel der Spitzenklasse
- ☐ **Dragon** – Fantasy Rollenspiel mit Monstern, etc
- ☐ **Emperor** – Strategie Spiel - wie Risiko

EGA Spiele

- ☐ **Auf dem Weg nach Europa** – Europa kommt, ein neues Spiel auch
- ☐ **Paganitzu** – Kniffliges Arcade Action Spiel
- ☐ **Battle Fleet** – Schiffe versenken mit toller Grafik
- ☐ **Magic Ball** – Füllen Sie einen Raum mit einer Kugel
- ☐ **Hathor** – Ägyptisches Brettspiel
- ☐ **Magic Cobra** – Mit der Schlange vorbei an Hindernissen
- ☐ **Cosmo's Comic** – Abenteuer des grünen Wichts mit den roten Punkten
- ☐ **Crystal Cave** – Super EGA Weltraumspiel
- ☐ **Willis Pinball** – Eine fesselnde Flipper-Simulation
- ☐ **Dungeon** – Tolles Grafikadventure mit Kampf
- ☐ **Mysterium** – Strategie Rollenspiel mit Spitzengrafik
- ☐ **Das Mysterium** – Fortsetzung von "Mysterium"
- ☐ **Keen Dreams** – Eine neue Folge von Commander Keen
- ☐ **Commander Keen I** – Super Space Game
- ☐ **Commander Keen IV** – Ein weiteres Abenteuer
- ☐ **Commander Keen VI** – und noch einmal Spaß und Action

Commander Keen Paket

Dieses Paket beinhaltet die Sharewareversionen I, IV und VI. Sowie die Zusatzprogramme Mars und Cheat, die eine höhere Anzahl zu spielender Level darstellen.

☐ **Sonderpreis 24,90 DM**

- ☐ **Laserbeam** – Actionspiel mit toller Grafik
- ☐ **Phraos Thomp** – Spiel um des Phraos' Grab
- ☐ **Football** – Das amerikanische Footballspiel am PC
- ☐ **Stone** – Tetrisvariante mit toller Grafik
- ☐ **Bass** – Anglerspiel
- ☐ **Klondike** – Solitairespiel
- ☐ **Linewars** – Dreidimensionales Weltraumspiel
- ☐ **Black Jack** – Das berühmte Casinospiel
- ☐ **Risiko** – Strategiebrettspiel - Wer beherrscht die Welt?
- ☐ **Wizards Lair (2Disks)** – Spannendes Textadventure mit tollen Gags
- ☐ **Imperium** – Strategiebrettspiel - Wer beherrscht die Welt?

Der Multimedia Hit

- WINJAMMER -

Das professionelle Windows -Sequenzerprogramm (Sharewareversion) inkl. Jukebox Programm zum Abspielen von vielen Midifiles im Hintergrund + viele professionelle, aktuelle Sequenzersongs (keine Shareware (C)!!) von ABBA bis Techno in Spitzen- qualität im General Midi Standard.

Winjammer ist momentan der absolute Geheimtip für Sequenzerprogramme unter Windows. Die Sharewareversion hat kaum nennenswerte Einschränkungen!!

Paketpreis inkl. Profisequenzen **59,90 DM**

VGA - Spiele Hammerpaket

Lemmings, Mario Bros, Hurkle, Duke Nukem, Alien, Shooting Galery, Miner, Bananoid, Vegas Pro, VGA Memory, Galactic Crusader, Super Tetris, Domino 2000, The last half of Darkness, Roulette, VGA Sharks, Boulders, Mhogun, War Games, Galactix

☐ 20 Spiele für nur **59,90 DM**

EGA - Spiele Hammerpaket

Paganitzu, Battle Fleet, Magic Ball, Hathor, Magic Cobra, Cosmo's Comic, Crystal Cave, Laserbeam, Pharaos Thomp, Football, Stone, Bass, Klondike, Linewars, Willis Pinball, Black Jack, und als Bonbon: Commander Keen I, II, IV, VI

☐ 20 Spiele für nur **59,90 DM**

Windows Spiele Hammerpaket

Castle of , Shih Tao, Herman falling on the Rocks, Gaps, Battle Sat, Winslots, Pentomino, Wintrek, Blitzer, Flipout, Hathor, Labyrinth, Mega Brain, Snakes, Lander, Klots, Alien, Win Jack, Backgammon, Taipei

☐ 20 Spiele für nur **59,90 DM**

Windows Spiele

- ☐ **Pentmino** – Absolut tolles Puzzle Spiel
- ☐ **Herman falling on the Rocks** – Ein weiteres Strategiespiel - aber erste Klasse !
- ☐ **Shih Tao** – tolle Umsetzung des alten asiatischen Brettspiels
- ☐ **Wintrek** – Enterprise, wer kennt nicht Mr. Spock?
- ☐ **Gaps** – Ein sehr interessantes Kartenspiel
- ☐ **Blitzer** – Hubschrauber in Gefahr - Agenten sind zu retten
- ☐ **Flipout** – Ein Memoryspiel mit vielen Optionen
- ☐ **Battle Sat** – Satelliten Strategie-Aktionspiel
- ☐ **Labyrinth** – Gefangen in einem Tunnellabyrinth
- ☐ **Mega Brain** – Das bekannte Ratespiel Supertrim
- ☐ **Snakes** – Mit einem Bulldozer gefährliche Schlangen töten

Windows Spiele

- ☐ **Backgammon** – Das bekannte Gesellschaftsspiel unter Windows
- ☐ **Win Poker** – Pokern unter Windows
- ☐ **Second Conflict** – Strategie Spiel
- ☐ **Red Dog** – Atlantic City Casino Table Game
- ☐ **Brain Games** – Sammlung verschiedener Spiele und Puzzle
- ☐ **Buhr Spiele Pack** – Sammlung deutschsprachiger Spiele
- ☐ **Jewel Thief** – Spielen Sie Juwelendieb
- ☐ **Taipei** – 3000 Jahre altes chinesisches
- ☐ **Roulette** – Eine fesselnde Flipper-Simulation
- ☐ **3D Tic Tac Toe** – Super Space Game
- ☐ **Klots** – Wie Tetris, aber eine interessante Variante

CD ROM

- ☐ CD Gamearchiv - über 270 DOS- und Windowsspiele **nur 79,90 DM**
- ☐ CD FB Bundesliga - Alles über die Fußball Bundesliga **nur 69,90 DM**
- ☐ CD CDV Game Power - 400 DOS und 70 Windows Spiele **nur 99,90 DM**
- ☐ CD Shareware Games - Größte CD- Shareaware Spielesammlung **nur 89,90 DM**
- ☐ CD Chess Master - Multimedia Schach mit Spitzengrafik **nur 119,90 DM**
- ☐ CD Wing Commander - Das kommerzielle Spiel der Spitzenklasse **nur 119,90 DM**

Apogee Spiele

Die weltweit am meisten verkauften Sharewarespiele!!!!!

Vollversionen!

- ☐ **Commander Keen** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Commander Keen** (Teil 4 - 5)
- ☐ **Dark Ages** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Duke Nukem** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Paganitzu** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Crystal Caves** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Secret Agent** (Teil 1 - 3)
- ☐ **Cosmo** (Teil 1 - 3)

Jedes Spiel nur 59,- DM

☐ **Commander Keen** (Teil 6) **nur 79,- DM**

Erst bei den Vollversionen kommt der echte Spiele - Spaß auf

Fußball Paket

Soccer Around, Ligamanager, Weltmeisterschafts- Statistik, Statistiken der 1. und 2. Bundesliga und die Statistik der deutschen Nationalmannschaft

☐ Paket nur **29,90 DM**

Rabattstaffelung

1-4 Diskette je	6,50 DM
5 Disketten	24,90 DM
6-11 Disketten je	5,00 DM
12 Disketten	49,90 DM

mehr als 12 Disketten 4,00 DM pro Diskette

(Preise für Shareware Disketten)

Bestellung

Ja, hiermit bestelle ich die auf diesem Blatt angekreuzten Programme im Diskettenformat ☐ 3,5" ☐ 5,25" (alle Diskettenformate zum gleichen Preis)

Name:
Vorname:
Strasse:
PLZ Wohnort:
Telefon:
Per Nachnahme: ☐
Vorkasse: ☐
Unterschrift:

Versandkosten: Nachnahme 9,- DM Vorkasse 7,- DM Ausland nur Vorkasse 9,- DM

SHARECARE J. Ficht & Partner Hängebank 7 4300 Essen 13
Tel 0201/594019 Fax 0201/595919 BTX *SHARECARE#

SHARE CARE
DER SHAREWARE SPEZIALIST
KLASSE STATT MASSE!

FA. SHARECARE FICHT & PARTNER HÄNGEBANK 7 4300 ESSEN 13 TEL 0201/594019 FAX 0201/595979 BTX *SHARECARE#

Bei Bestellung erfolgt die Auslieferung gemäß unseren allgemeinen Lieferbedingungen. Änderungen vorbehalten.



Wenig Bewegung im Kampfmodus. Über Sieg und Niederlage entscheiden ausschließlich errechnete Kampfparameter

ERBEN DES THRONS

Der König ist tot, es lebe der König. Der neue Regent muß jedoch erst gefunden werden. Streiten Sie mit um die Herrschaft in einer sagenhaften Fantasywelt.

Es ist doch immer dasselbe: Kaum daß ein Herrscher abtritt, egal ob freiwillig oder erzwungenermaßen, trachten sofort ein paar machtgierige Zeitgenossen nach dessen Regierungssessel. Bei den »Erben des Throns« verkörpern auch Sie einen solchen adeligen Gierschlund, der nach dem Ableben des Königs auf dessen Zepter scharf ist. Doch bis zu drei menschliche oder elektronische Nebenbuhler haben das gleiche niederträchtige Ziel. Daher muß wie so oft das Schwert sprechen, um zu entscheiden, wer sich schließlich auf des Königs Samtkissen niederlassen darf.

Der Weg zur Alleinherrschaft ist dornig und langwierig, da das gesamte Königreich aus einer Vielzahl von Provinzen besteht, die erst einmal erobert sein wollen. Zu allem Überfluß gibt es noch ein letztes Häufchen Königstreuer, welches die einzelnen Regionen vehement verteidigt. Überdies verfügen Sie nicht über unendliche Resourcen. Das vielgeliebte Gold muß Ihren Untertanen in Form von Steuern abgepreßt werden, bevor Sie neue Söldner anheuern, Dörfer bauen oder Befestigungen anlegen können. Prinzipiell gilt: je mehr Dörfer, desto mehr Bauern und damit mehr Steuern winken. Allerdings dürfen auch Ihre Armee und die Festungsmauern nicht zu kurz kommen, denn Ihre Widersacher warten nur darauf, an einem schwach bewehrten Punkt in Ihre Provinzen einzufallen.

Die Hatz nach Macht und Provinzen erfolgt pfleglich geordnet in Spielrunden, die jeweils einen Zeitraum von einem Monat repräsentieren. Zunächst erhalten Sie den »Zehnt« Ihrer Untertanen, mit dem Sie später schalten und walten können, wie Ihnen beliebt. Bevor Sie jedoch investieren, beginnt die aggressive Phase des Spiels. Mit Ihren vorhandenen Mannen können Sie angrenzende Provinzen angreifen, wobei über Sieg und Niederlage eine beachtliche Anzahl von Parametern entscheidet. Neben dem Verhältnis von Angreifern und Verteidigern spielen die Kampfmoral der Truppen und die Geländebeschaffenheit des Schlachtfeldes eine gewichtige Rolle. Wichtigster Anhaltspunkt ist dabei die prozentuale Kampfkraft, die sozusagen als Sammelwert Auskunft über den relativen Erfolg Ihrer Mission gibt.

Die Schlachten selbst verlaufen wenig spektakulär über einen »Combat Screen«, der alle nötigen Werte anzeigt. Allzuviel Taktik ist hier nicht geboten, da Sie zwischen den einzelnen Kampfrunden lediglich entscheiden können, ob Sie weiterhin angreifen oder das Weite suchen wollen. Anschließende Truppenverschiebungen, sofern noch genügend Soldaten vorhanden, sind empfehlenswert, um die



MICHAEL THOMAS

»Erben des Throns« verfügt über keines der bekannten Attribute üblicher Strategiespiele. Das Anleitungsbuch ist erfreulich dünn, keine komplizierten Regeln malträtieren das ohnehin geplagte Hirn des Spielers und die Bedienung ist angenehm einfach und eindeutig.

In der Tat bietet das Programm kaum mehr strategischen Tiefgang als das bekannte Brettspiel »Risiko«, bereitet aber eine beachtliche Menge an Spaß. Vielleicht gilt gerade hier »weniger ist mehr«. Das Spielprinzip, das da lautet »Geld horten«, »Provinzen angreifen«, »Soldaten kaufen«, »Dörfer und Burgen bauen«, ist so herzerfrischend simpel zu begreifen, daß man ohne lange Vorbereitung loslegen kann. Dennoch ist für Abwechslung gesorgt, da allerlei einstellbare Anfangsparameter jeder Spielsitzung einen eigenen Charakter verleihen. So dürfen zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrads beispielsweise Katapulte eingesetzt oder die Strategien der Computerbarone aggressiver eingestellt werden. Die höchste Motivation stellt sich jedoch ein, wenn Sie sich mit menschlichen Widersachern auseinandersetzen müssen.

Zu guter Letzt läßt auch die technische Umsetzung des Spiel kaum zu wünschen übrig. Die Qualität von Grafik und Sound hält sich zwar, wie für Strategiespiele üb-lich, in bescheidenen Grenzen; die angenehme Bedienung mit der Maus entschädigt dafür jedoch reichlich.

»Erben des Throns« kann auch denjenigen ans Herz gelegt werden, die sich weniger als Strategie-Fans bezeichnen. Waschechte Profis, die am liebsten kilo-schwere Anleitungsbücher wälzen und in Tausenden von Regeln schwelgen, werden bei diesem Spiel wohl den rechten Kick vermissen. Als einfache Strategiekost für zwischendurch ist »Erben des Throns« jedoch bestens geeignet.



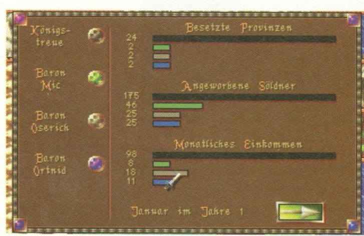
Hier sehen Sie nur die erste von sechs Bildschirmseiten, die mit allerlei Anfangsparametern gefüllt für einen stets anderen Spielablauf sorgen



Das imaginäre Königreich ist schrecklich eckig, aber nicht minder schwer zu erobern



Die Bedienung erfolgt durch übersichtliche und wohlgeordnete Dialogboxen



Statistiken zeigen deutlich an, ob Sie sich auf der Verliererstrecke befinden oder das Ruder doch noch einmal herumreißen können



IM WETTBEWERB

Civilization	91
Castles II	72
ERBEN DES THRONS	**67**
Gemfire	65

Fernab von Strategiespiel-Gottvater Civilization messen sich die »Erben des Throns« mit zwei aktuellen Mitbewerben. Auch Gemfire und Castles II gehören ins Lager der unkomplizierten Strategieprogramme mit mittelalterlichem Szenario. Alle drei Titel liegen dicht beisammen; Gemfire fällt hier wegen seines recht trockenen Spielablaufs etwas ab. Im Gegensatz zu Castles II und Gemfire ist »Erben des Throns« komplett in Deutsch erhältlich.

Sicherheit der Grenzen zu gewährleisten.

In der dritten Phase können Sie schließlich Ihre Steuereinnahmen ausgeben, indem Sie neue Soldaten verpflichten, Dörfer bauen und Festungen errichten. Ist der letzte Heller verpraßt, kommen schließlich die Gegner, ob Mensch oder Computer zum Zuge. Anschließend wird die nächste Runde eingeläutet. Gelegentlich eingestreute Zufallsereignisse lockern den strengen Ablauf etwas auf.

Das Ringen um die Vorherrschaft findet auf einer eckigen, stilisierten Landkarte des Königreichs statt, wobei einfache Symbole die Anzahl der Dörfer und Soldaten sowie den Befestigungsstatus der einzelnen Provinzen anzeigen. Über Dialogfenster und Mausschalter wird der Spieler streng durch die einzelnen Spielphasen geleitet. Das Bedienprinzip ist damit sehr schnell und einfach erlernbar. Überdies lassen sich jederzeit diverse Übersichtskarten und Statistiken anzeigen, so daß Sie stets über den aktuellen Stand des Spiels informiert sind. Sollten Sie nach mehrstündigem Taktieren und Raufen schließlich die Oberhand über das Königreich erlangt haben, dürfen Sie sich in einer Ehrenliste verewigen, die sogar auf Festplatte gespeichert wird. Nach dem ersten Sieg ist der Spielspaß jedoch noch nicht vorbei. Eine große Anzahl von einstellbaren Anfangsparametern sowie ein stets durch Zufall erzeugter Kontinent sorgen beim nächsten Kampf um den Königsthron für einen gänzlich anderen Spielverlauf und neue Herausforderungen. **(mt)**



ERBEN DES THRONS

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	German Design Group
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2,6 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad kann durch viele Parameter beeinflußt werden. Bis zu vier menschliche Spieler.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

67

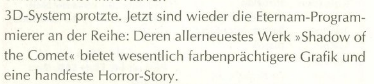
SHADOW OF THE COMET

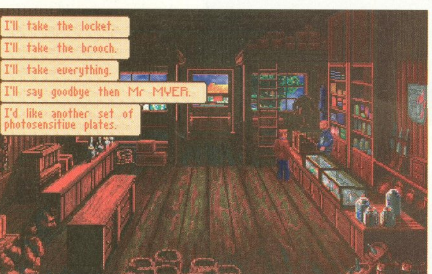
Sie lassen sich doch nicht von ein paar außerirdischen Göttern beeindrucken? Gruselfeste Abenteurer müssen die Puzzles geknackt haben, bevor das Erscheinen des Halleyschen Kometen die Herrschaft Cthulhus signalisiert.

Nehmen
Untersuchen
Tagebuch
Sprechen
Benutzen
Gewählter Gegenstand
Technische Optionen
Laden/ Speichern
Sound-Optionen
Angedeuteter Ausgang
Raus zur DOS-Ebene

Icons ja, Maussteuerung nein: Der Spielkomfort erreicht nur Mittelklasse

Erlesene Abenteuerspiele kommen fast ausnahmslos aus den USA. Egal ob Lucasfilm (»Monkey Island«), Sierra (Diverse »Quest«-Titel) oder Westwood (»Legend Of Kyrandia«); in Sachen Grafik-Adventures scheint niemand etwas den Amerikanern vormachen zu können. Europäische Beiträge zu diesem Genre scheitern trotz netter Grafik oft an spielerischer Klasse oder sind generell furchtbar – eine Aufzählung von Beispielen wollen wir uns aus humanitären Gründen verkneifen. Der französische Hersteller Infogrames lieferte zuletzt zwei Ausnahmen zu dieser Regel: »Eternam« dümpelte recht achtbar im Lucasfilm-Kielwasser, während »Alone in the Dark« mit einem höchst innovativen 3D-System protzte. Jetzt sind wieder die Eternam-Programmierer an der Reihe: Deren allerneuestes Werk »Shadow of the Comet« bietet wesentlich farbenprächtigere Grafik und eine handfeste Horror-Story.





In Gesprächen wählen Sie zwischen mehreren Statements

Die Handlung entführt Sie in das amerikanische Fischerdorf Illsmouth. Wir befinden uns im Jahre 1910, in dem der Halleysche Komet sich der Erde näherte. Den Notizen eines etwas zwielichtigen Kollegen folgend, zieht es den englischen Astronomen Randolph Parker nach Illsmouth, wo man angeblich den Himmelskörper besonders gut am Firmament beobachten kann. Dabei stößt er auf ein grausiges Geheimnis in Gestalt eines außerirdischen Dämons, der die Kometen-Wiederkehr zum großen Comeback nutzen will. Inhaltliche Ähnlichkeiten zu den Werken des Horror-Schriftstellers H.P. Lovecraft sind beabsichtigt. Shadow of the Comet ist Bestandteil der »Call of Cthulhu«-Reihe. Mit diesen in sich abgeschlossenen Programmen will Infogrames die Gänsehaut-Quintessenz des Altmeisters auf PC-Bildschirme übertragen. Wesentliche Bestandteile der Story sind folgerichtig verschrobene Dorfbewohner, geheimnisvolle Rituale klamme Grotten, nächtliche Überraschungen und tentakelige Alpraumgestalten.

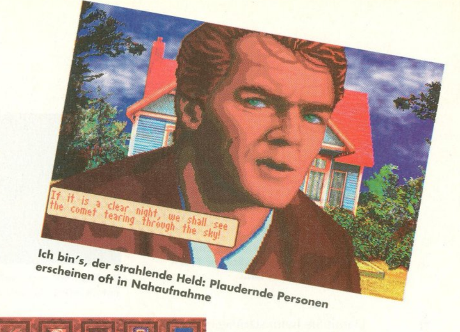
Grafisch fühlen sich Sierra- und Lucasfilm-Kenner gleich zuhause. Sie steuern eine Spielfigur über den Bildschirm, indem Sie mit der Maus an die Stelle klicken, zu der sie gehen soll... oder vielleicht doch nicht? Kein Cursor gibt sich zu erkennen; haben wir vielleicht vergessen, den Maustreiber zu laden? Mitnichten – die Programmierer halten die Unterstützung dieses Eingabemediums anscheinend für dekadenten Luxus und verdonnern Sie zum beherzten Griff ans Keyboard. Mit den Cursortasten bugsieren Sie Randolph Parker etwas umständlich über den Bildschirm. Die Aktionen »Untersuchen«, »Nehmen« und »Benutzen« oder der Blick ins Inventar lassen sich flott durch den Druck auf eine bestimmte Taste auslösen. Eine Icon-Leiste macht sich erst



IM WETTBEWERB

Mit unserem Referenz-Adventure kann sich Shadow of the Comet nicht messen. Auch die hausinterne Grusel-Konkurrenz Alone in the Dark stiehlt vor allem wegen der besseren Grafik dem Neuling etwas die Schau. Der Comet-Vorgänger Eternam wird immerhin knapp geschlagen; der verbesserten Optik und Komplexität sei Dank. Immer noch für einen Lacher gut: Darkseed, der einsame Rote-Laternen-Abonnent in der Sparte »gruselige Abenteuerspiele«.

Spiel	Wertung
Monkey Island II	93
Alone in the Dark	77
SHADOW OF THE COMET	**66**
Eternam	64
Darkseed	37



Ich bin's, der strahlende Held: Plaudernde Personen erscheinen oft in Nahaufnahme

per TAB-Beschwörung am oberen Bildrand breit und bringt keinen sonderlichen Komfort (siehe »keine Mausunterstützung«). Wenn beim Flanieren ein offensichtlich interessanter Gegenstand Randolphs Pupillen reizt, wird dies in Comic-Manier automatisch angezeigt: Eine gestrichelte Linie wird zwischen unserem Helden und dem Objekt seiner Begierde gezogen; per entsprechendem Tastendruck wird es flugs untersucht oder eingesackt. Glauben Sie aber bloß nicht, daß Sie es immer so einfach haben werden. Viele Gegenstände sind nämlich versteckt und müssen erst durchs Untersuchen anderer Dinge entdeckt werden. Wenden Sie das »Look«-Kommando bevorzugt bei Truhen, Schränkchen und sonstigen Verdachtsobjekten an, damit deren Inhalt nicht unter Verschluß bleibt. Um einen Gegenstand zu benutzen, wählen Sie zunächst im Inventar das begehrte gute Stück, um es dann mit dem entsprechendem Kommando einzusetzen.

In Illsmouth gibt es so manches Gebäude zu besuchen.



BORIS SCHNEIDER

Wenn es darum geht, mit toller Grafik Vorfreude auf ein Spiel zu bereiten, sind die französischen Programmierer fast unschlagbar. Aber die meisten Abenteuerspiele aus Frankreich enttäuschen dann inhaltlich schon nach einer halben Stunde. Shadow of the Comet ist da keine Ausnahme: Die Präsentation mit den großen, animierten Gesichtern und Zwischenszenen läßt viele andere Adventures alt aussehen. Aber dann irrt man hilflos durch die Stadt, sucht in verworrenen Dialogen nach Anhaltspunkten, wird grundlos umgebracht und darf mit einer unnötig komplizierten Steuerung die Räume ablaufen, um ja keinen Gegenstand zu verpassen. Irgendwann kommt zwar der Punkt, an dem die Handlung endlich in die Gänge kommt, doch bis dahin sorgt Leerlauf für gepflegtes Gähnen. Zusätzlich sägen einige inhaltliche Ungereimtheiten am Spielspaß: Von außen haben alle Häuser große moderne Fenster; ins Innere dringt jedoch nie ein Sonnenstrahl, Öllampen sorgen für schummerige Beleuchtung. Im Archiv liegt nach dem verwirrten Dialog mit dem Kurator wie durch Zauberei die richtige Akte auf dem Tisch, ohne daß Sie gesagt haben, was Sie eigentlich wollen. In zahlreichen Bildern scheinen Wege nach hinten, links oder rechts zu führen, die sich aber doch als nicht begehbar erweisen. Nur Ausgänge, die aus dem Bildschirm heraus nach vorne laufen, werden tatsächlich angezeigt.

Auf dieser Insel kommen Sie dem Cthulhu-Kult ein ganzes Stück näher

Ins Inventar passen reichlich Gegenstände rein

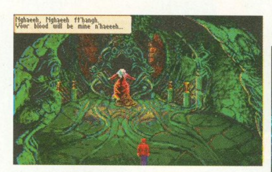
Nur durchs Knacken eines Verschiebepuzzles läßt sich die Tür öffnen

Im Tagebuch notiert das Programm automatisch Ihre Fortschritte

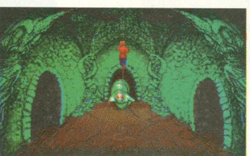
KENNEN SIE LOVECRAFT?

Spannung und Grusel ohne Holzhammer-Effekt: Howard Phillips Lovecraft ist einer der begnadesten Stilisten unter den Horror-Schriftstellern. Der Amerikaner wurde 1890 geboren und galt bis zu seinem Tod im Jahre 1937 als Sonderling, der zurückgezogen lebte. Zu Lebzeiten war ihm kein großer Erfolg vergönnt; erst nach seinem Tode mauserte sich Lovecraft zum Kultautor für Liebhaber intelligenten Horrors.

Von seinen Short Stories und Novellen hat der Suhrkamp-Taschenbuchverlag sorgfältige Übersetzungen veröffentlicht. Eine gute Schmöker-Kollektion für Einsteiger ist der Band »Cthulhu«; zwei längere Erzählungen bietet »Der Fall Charles Dexter Ward«. Hier findet man auch die Geschichte »Schatten über Innsmouth«, welche die Infogrames-Designer nachhaltig zu Shadow of the Comet inspiriert haben dürfte. Bei Lovecraft entsteht der Horror zwischen den Zeilen; alle Computerspiele werden sich deswegen schwer tun, die Atmosphäre seiner Werke richtig einzufangen.



Der gute Jonas ist ein angenehmer Gastgeber; er will lediglich Ihr Blut – wenn's sonst nichts ist...



Doch da Sie erst neulich gespendet haben, entschließen Sie sich zur Flucht per Seil



Wer beim Weglaufen getrödelt hat, macht nähere Bekanntschaft mit diesem prächtigen Gebiß

Damit Sie beim ständigen Herumtippeln nicht dämonische Qualen erleiden, kann Randolph per Stadtkarte in Windeseile zu einem anderen Ort springen. Auf dem Plan sind alle Stätten verzeichnet, die Sie bereits besucht hatten. In Gebäuden oder dem zum Verlaufen förmlich einladenden Wald steht diese Hilfe allerdings nicht zur Verfügung. Um bei Handlung und Personenvielfalt die Übersicht zu behalten (»War Jed Donahue der Schwager von Miss Guildchrist oder Cthulhus angeheirateter Neffe?«), wird automatisch ein Tagebuch geführt. Hier vermerkt das Programm die Erkenntnisse aus allen Dialogen, die Sie mit anderen Personen führen. In den Notizen darf munter geblättert werden; sie enthalten auch einige dezente Hinweise, auf welche Puzzles Sie sich als nächstes konzentrieren sollten. Funktionen zum Ausdrucken oder zum Suchen bestimmter Begriffe, wie man sie vom elektronischen Notizbuch aus »The Lost Files of Sherlock Holmes« kennt, wurden leider nicht spendiert.



Solche tadellos animierte Nahaufnahmen sorgen für grafische Abwechslung

Mit einem Grafik-Kniff, der bereits Eternam auflockerte, kommt Abwechslung auf den Bildschirm. Bei einigen Schlüsselszenen wird eine blitzsauber animierte Nahaufnahme des Geschehens gezeigt. Als wär's ein Stück aus einem Trickfilm, laufen die bildschirmfüllenden Animations-Sequenzen flott und flüssig ab. Diese Nahansicht wird bei vielen Dialogen bemüht: Der Gesprächspartner erscheint in imposanter Größe auf dem Bildschirm und macht dank Lippenbewegungen und Augenzwinkern einen recht lebendigen Eindruck. Bei Konversationen beeinflussen Sie den Gesprächsverlauf, indem Sie sich für eine von mehreren Antwortmöglichkeiten entscheiden.

Zu Redaktionsschluß lag uns nur die englische Version vor; im März soll das Programm komplett in Deutsch erscheinen. Nachdem die Übersetzungen der letzten Infogrames-Adventures erfreulich ausfielen, darf man sich Hoffnungen auf eine tadellose Germanisierung der Texte machen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Die bunte Grafik nutzt den 256-Farben-Modus zwar weidlich aus, aber als Verursacher gesträubter Nackenhaare ist sie nur bedingt tauglich. Auch der eine oder andere Oberdämon, der in der Endphase des Spiels nach Ihrem Leben trachtet, lehrt einem nicht gerade das Fürchten.

Wer darauf verzichten kann, zu Tode erschreckt zu werden und einfach nur ein vernünftiges, deutschsprachiges Adventure sucht, wird ganz gut bedient. Man stöbert recht gerne im Szenario herum und ist gespannt, wie die Story weitergeht; höchste Motivationsgipfel werden allerdings nicht gestürmt. Die von allen guten Geistern verlassene Dudel-Musik läßt sich im Setup-Menü wegblenden; die Soundeffekte alleine geben eine passable akustische Untermalung ab.

Von der Güteklasse eines Monkey Island II ist das neue Infogrames-Adventure noch ein ganzes Stück entfernt. Puzzles und Story sind überdurchschnittlich, aber noch lange nicht gut. Die karge Tastatur-und-sonst-gar-nix-Steuerung drückt zudem den Spielkomfort; zu Weihnachten sollte man dem Programmierteam mal einen Maustreiber schenken. Lassen Sie sich aber dadurch nicht den Spaß an einem ansonsten ganz manierlichen und komplexen Grafik-Adventure verderben.

SHADOW OF THE COMET

❏ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❏ Roland
■ Tastatur	❏ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Infogames
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheibenabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch o. Französisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7,0 MByte

Besonderheiten: Software-Adaption der Lovecraft-Erzählungen. Bemerkenswert: Ein Grafik-Adventure ohne Mausunterstützung!

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.

66



Mit viel Qualm verabschiedet sich eine Dreiergruppe grüner Freaks vom Bildschirm

FREAKOUT

Sortieren Sie pelzige Wesen auf einem Spielbrett, bis die Maus qualmt: Die niedlichen Freaks müssen hurtig in Farbgrüppchen sortiert werden, damit Sie fröhlich puffend vom Bildschirm verschwinden.

Die Freaks sind los! Zum Glück handelt es sich dabei nicht um entfesselte Computerfreaks, die mordend und brandschatzend durch die Lande ziehen, weil die von ihnen begehrte Soundkarte gerade nicht lieferbar ist. Die Freaks im neuen Denkspiel von Data Becker sind verschiedenfarbige Kuschelkerlchen, die auf einem Spielfeld abgesetzt werden. Ein frischer Freak materialisiert sich aber erst dann in der Mitte des Bretts, wenn Sie seinen Vorgänger durch Anklicken weghoppeln lassen. Ein wenig Eile ist dabei geboten, denn ein Stau von mehr als fünf Freaks führt zum Kollaps. Rechts unten verrät Ihnen eine Anzeige, wieviele Kollegen bereits auf der Warteliste stehen.

Die possierlichen Kreaturen müssen also schleunigst verschwinden, um Platz zu machen. Stehen jeweils drei Freaks in einer vertikalen oder horizontalen Reihe, verschwindet das Trio unter viel Gepuffe. Das Szenario erinnert etwas an ein »Mühle«-Spielbrett; setzt man ein Männchen in Bewegung, hüpft es zum nächsten markierten Punkt. Diese Aktion lösen Sie mit dem linken Mausknopf aus; mit dem rechten ändern Sie die Blick- und damit auch die Hüpfrichtung der Kerlchen. Gelingt Ihnen diese permanente Aufräumaktion einige Minuten lang, gilt ein Level als geschafft und Bonuspunkte rattern lustvoll auf Ihr Score-Konto. Durch drei Schwierigkeitsgrade und ein paar Extras wird die wohlig-hektische Mischung aus Schnelldenker-Herausforderung und Geschicklichkeits-Test aufgepeppt. Sperrfelder tauchen auf, die nur durch einen Freak in der entsprechenden Farbe beseitigt werden können, was mit einem dicken Batzen Bonuspunkte honoriert wird. Per Paßwort wählt man höhere Levels direkt an; eine High-Score-Liste verewigt die Punktzahlen der besten Freak-Sortierer auf der Festplatte. **(hl)**



Der höchste Schwierigkeitsgrad bietet mehr Hindernisse und verzwicktere Spielfelder

HEINRICH LENHARDT

Ein bißchen »Logical«, ein Hauch »Klax«, verrührt mit einer Portion Geschicklichkeit im Umgang mit der Maus und präsentiert auf einem nahezu »Mühle«-kompatiblen Spielbrett – klingt ein wenig wirr, spielt sich aber wie geschmiert. Freak Out hat diesen unkomplizierten »Lad' ich immer wieder mal gerne«-Charme; das einfache, aber clevere Regelwerk hat man in Sekundenschnelle kapiert. Pfiffige Grafik, netter Sound und die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden runden dieses hübsche Spiel aus deutschen Programmierstuben ab.

Ein bißchen mehr Abwechslung beim Brettdesign und ein paar zusätzliche Spielvarianten hätten nicht geschadet. Freak Out bietet nicht genug Tiefgang, um Sie monatelang in seinen Bann zu ziehen. Als anregende Spaß-Portion für Zwischendurch erfüllt es aber seinen Zweck; 40 Mark sind zudem ein fairer Preis.



FREAK OUT

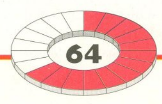
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/ Geschicklichkeits-Spiel
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,8 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und Levelwahl durch Paßwort-Eingabe.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



SOLITAIRE FOR WINDOWS



Patiencen sollen angeblich die Nerven beruhigen. Ein kurzweiliger Zeitvertreib sind sie allemal, auch unter Windows.

Das Programm »Solitär« gehört zu den am meisten genutzten Windows-Programmen. Das simple Kartenspiel wird von manchen Sekretärinnen, Managern oder Programmierern öfter geladen, als die wichtige Tabellenkalkulation. Microsoft selbst hat ja auch in den Entertainment Packs Eins, Zwei und Drei für Nachschub ähnlich gelagerter Kartenspiele gesorgt.

»Solitaire for Windows« ist jetzt quasi die Profiversion dieser Kartenspiele und stammt aus dem Hause Interplay. Zwölf verschiedene Patiencen wurden in das Programm integriert, darunter finden sich einige alte Bekannte: »Klondike« ist identisch mit dem Solitär aus Windows, auch die Varianten aus den Entertainment Packs sind hier teilweise unter gleichem Namen zu finden. Die zwölf Patiencen sind hier allerdings in ein Gesamtprogramm eingebettet, das nicht nur die maximalen Punktzahlen aller Spiele verwaltet. Sie können auch eine »Tour« spielen, eine Serie von mehreren aufeinanderfolgenden Patiencen, deren Punkte zusammengerechnet werden. In allen Patiencen geht es darum, ein oder mehrere Stapel von Karten nach einfachen Regeln abzuräumen und zu sortieren. Die meisten Patiencen sind einfach nicht lösbar; lediglich vom Zufall hängt es ab, ob Sie alle Karten durchspielen können oder schon nach nur drei Zügen in einer Sackgasse hängen. Das ist aber kein Mangel des Programms, sondern liegt einfach in der Natur dieser Geduldsspiele.

Für den erweiterten Spielkomfort sorgen drei verschiedene Kartensätze; neben dem klassischen Set erwarten sie noch abstrakte Karten die von Picasso stammen könnten und ein Maya-Kartenspiel, daß witzig aussieht aber ziemlich realitätsfremd sein dürfte. Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft sind schon eingebaut: Über einen speziellen Menüpunkt lassen sich »Module« mit neuen Patiencen und Kartenspielen in das Programm einbinden. **(bs)**



Das klassische Kartenspiel ist immer noch das Beste, um die zwölf Patiencen zu genießen

Das kennen wir doch schon? Klondike ist das selbe Spiel wie das »Solitär«, welches Windows beiliegt.



Die alten Mayas hatten sicher weder Spielkarten, noch Regelbuch für Patiencen parat

BORIS SCHNEIDER

Die Programmierer von Interplay haben sich schon ernsthaft bemüht, ein grafisch ansprechendes und spielerisch rundes Patiencen-Programm zu gestalten. Aber wer die Microsoft Spiele-Pakete besitzt, hat auch die meisten der hier vorhandenen Solitär-Varianten.
Nur zwölf Spiele sind nicht gerade viel; das mehrere Jahre alte »Hoyle's Solitaire« von Sierra hatte 28 Patience-Varianten zur Verfügung und kostete weniger. Und ob es Sinn macht, mehrere Patiencen am Stück auf Punkte zu spielen, ist fraglich. Denn obwohl ein gewisses Maß an Logik gefordert ist, bleiben Patiencen in erster Linie Glücksspiele, die man zum Zeitvertreib benutzt. Und da reicht mir dann eigentlich das Microsoft-Solitär.
Wenn man Patiencen wirklich mag, sollte man sich überlegen, ob einem der Spaß nicht doch hundert Mark wert wäre, aber für das Geld kriegen Sie Windows-Pakete, in denen mehr Abwechslung und ähnlich gute Patiencen stecken.

SOLITAIRE FÜR WINDOWS

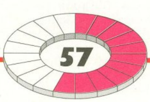
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ❑ AdLib
- ❑ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ■ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; (wenig)
Spieltext	Englisch; (viel Regeln und wenig Hilfetexte)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 6,2 MByte

Besonderheiten: Zusatzmodule mit neuen Patiencen können nachgeladen werden. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.




TM
Creepers
Der alljährliche Treck der grünen Raupen zu den Schmetterlingsschluchten hat wieder begonnen, Über 70 verschiedenen Welten voller Fabriken, Höhlen und Wäldern, müssen durchwandert werden. Leider ist der Orientierungssinn unserer kleinen Freunde nicht ganz ausgeprägt und Komplikationen sind vorprogrammiert...
Mehr als 70 spannende Level
16 funky Soundtracks
256 Farben (PC)
Verschiedene Schwierigkeitsstufen für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis Creepers, die grüne Invasion von Psygnosis ist auf dem Weg in die Softwareläden!
Achten Sie Auf Grauimporte!
Limitierte Auflage: nur die deutsche Version enthält zwei spielbare Demodisketten, ein Poster und die deutsche Anleitung.
Alliance. Verler Straße 1, 4830 Gütersloh
Händleranfragen erwünscht!
The mean green creeping machine
Demnächst auf Ihrem Amiga und PC!
Tools
Energy 2000
Energy 3600
Energy 4800
PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING
SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ UNITED KINGDOM

Die Adjektive »hot« und »sexy« sind im Rahmen einer Programm-Beschreibung selten so häufig strapaziert worden: Bei der Anleitung zum Rollenspiel »Cobra Mission« befand sich der leicht erregbare Texter anscheinend in voller Hormonblüte nach der Begutachtung einiger delikater Grafiken. Immerhin brüstet sich der Hersteller damit, daß man die lustmolchigen Programmierer noch gebremst habe – statt Hardcore-Illustrationen ist's also nur ein Software-Softporno geworden; wie nett.

COBRA MISSION

Ohne Sex und Gewalt kommt heutzutage selbst das Kinderprogramm kaum noch aus. Megatech setzt ganz auf das erotische Nachholbedürfnis der PC-Rollenspieler: Statt keuscher Prinzessinnen errettet man willige Schönheiten.

Die »Empfohlen ab 18 Jahre«-Masche wird so wollüstig auf der Packung breitgetreten, daß man bei all dem Aufgebausche einen bauernfängerischen Marketing-Trick unterstellen könnte. Hinter dem Mäntelchen einer keusch Illustrierten Packung entpuppt sich Cobra Mission als Einsteiger-Rollenspiel, das durch gelegentliche Optik- und Akustik-Stöße sporadisch erotisiert wirken soll. Sie steuern ein gemischtes Doppel: Der toughe Held JR (Privatdetektiv Marke Sam Spade; ist mit seiner Whiskyflasche verheiratet) wird von seiner Jugendliebe Faythe um Hilfe gerufen. Auf der Cobra-Insel herrschen Kriminalität und Anarchie. Straßengangs machen das einst friedliche Eiland unsicher; zu allem Überfluß wurde eine Freundin von Faythe entführt. Das ist kein Einzelfall; auffällig oft sind junge Damen im heiratsfähigen Alter die Opfer der Kidnapper. Per Mausklick tippeln JR und Faythe über den Stadtplan der Cobra-Insel, um das Verbrechen aufzuklären. Dazu müssen verschiedene kleinere Missionen gelöst werden, bis man es schließlich mit dem Obertyrannen »Kaiser« zu tun bekommt. Das Szenario ist in fünf Bereiche unterteilt; nur durch das Lösen bestimmter Aufgaben erreicht man andere Abschnitte.

Ihr Abenteuer beginnt im Herzen von Cobra-City. Bei jedem Gebäude sollten Sie auf gut Glück Einlaß begehren. Oft wird der Zutritt verwehrt, doch nur durch Ausprobieren entdeckt man auch die Häuser, in denen es etwas zu Entdecken gibt. Sie erhalten im Gespräch mit anderen Personen wichtige Informationen, finden durch das Untersuchen von Einrichtungsgegenständen praktische Gegenstände und erhalten konkrete Aufträge. Auf den Straßen von Cobra City bekommen Sie schnell zu spüren, daß bizarre Gangs die Gegend unsicher machen. Nach dem Zufallsprinzip wird man nach jeweils fünf, sechs Schritten von einem Bösewicht überfallen. Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Abwechselnd wird Ihr Cursor in die Waffe verwandelt, die JR bzw. Faythe gerade benutzen. Indem man eine bestimmte Stelle am Schurkenkorpus anklickt, wird zugeschlagen. Eine Anzeige am oberen Bildrand verrät, wie verwundbar der Gegner gerade ist. Befindet sich dieser Balken im roten Bereich, richtet ein Angriff am meisten Schaden an. In bester Rollenspiel-Tradition werden gewonnene Kämpfe mit Erfahrungspunkten belohnt. Hat eine Spielfigur genug solcher Punkte gehortet, wird sie befördert: Wichtige Eigenschaften wie Kraft,

HEINRICH LENHARDT

Wer sich das Programm wegen der lüsternen Verheißungen kaufen will, sei gewarnt: Für satte 140 Mark bekommt man ein paar leidlich geschmackvolle Grafiken geboten, aber der Erregungsgrad hält sich in Grenzen. All das Getöse ob seines Erwachsenen-Charakters hat Cobra Mission jedoch bitter nötig; das eigentliche Spielprinzip ist bemerkenswert bieder.

Der Rollenspiel-Profi kommt aus dem Schluchzen kaum mehr heraus: Nur zwei vorgegebene Charaktere, ein simples Kampfsystem und ein generell schlichter Ablauf reißen niemanden vom Hocker. Für Einsteiger ist das Programm interessanter, da Bedienung und Schwierigkeitsgrad recht zahm geraten sind. Durch die kleinen Sub-Missionen ist die Motivation gar nicht mal ohne, aber auf der anderen Seite werfen spielerische Schnitzer die Lust wieder zurück. Das ständige Gekämpfe kann ebenso nerven wie das Gebäude-Abklappern auf gut Glück. Die Story bietet mal was anderes als die übliche Fantasy-Chose, ist aber kein Hort der funkelnden Einfälle. Neben einigen ansehnlichen hochauflösenden Bildern, fällt die krude Darstellung beim Herumlaufen in der Stadt oder in einzelnen Gebäuden umso unangenehmer auf.

Ohne den milden Sex-&-Crime-Faktor würde Cobra Mission als graue Rollenspiel-Maus ziemlich untergehen. So ist dem spielerisch faden Programm ein gewisser Aufmerksamkeitswert beschert, der den reichlich hohen Preis aber keinesfalls rechtfertigt.



IM WETTBEWERB

Spellcasting 301:	
Spring Break	72
Leisure Suit Larry V	62
COBRA MISSION	**45**
Leather Goddesses 2	31
Geisha	24

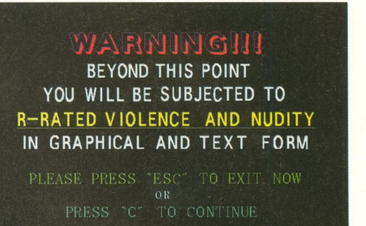
Darauf hat die Menschheit lange gewartet: PC PLAYER vergleicht Computerspiele mit erotischem Flair! Cobra Mission ist immerhin das einzige aktuelle Rollenspiel mit einigen leichtestgeschürzten Akteurinnen (was die inhaltlichen Defizite aber nicht kaschieren kann). Erotik-Spiele sind meistens eine enttäuschende Angelegenheit. Als ebenso lusttötend wie langweilig erwiesen sich die Adventure-Nieten Geisha und Leather Goddesses 2. Sierras Leisure Suit Larry bot bei seinem letzten Auftritt auch nicht gerade eine berauschende Vorstellung. Für Text-Adventure-Fans mit guten Englischkenntnissen lohnt sich die Anschaffung der »Spellcasting«-Titel von Legend: Solide Puzzle-Qualität und eine ebenso dezente wie selbstironische Prise Erotik verhindern hier größere Peinlichkeiten.



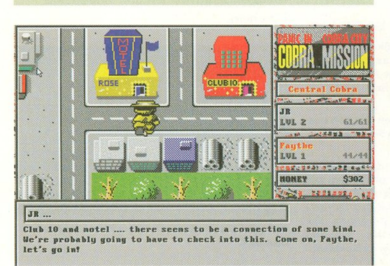
Bewegen Sie den Cursor über eine bestimmte Stelle am gegnerischen Luxuskörper...



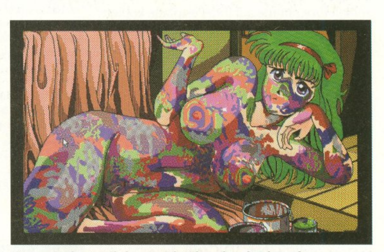
...und dreschen Sie per Mausklick erbarmungslos zu



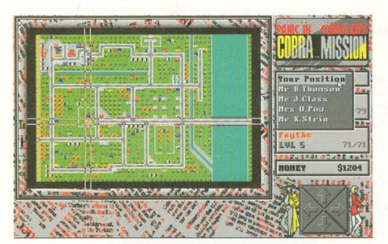
Letzte Warnung: Ab hier wird's jugendgefährdend



Held und Heldin spazieren über den scrollenden Stadtplan



Die gepixelte Erotik kann nicht über das durchwachsene Spielprinzip hinwegtrösten



Eine Karte des aktuellen Spielgebiets hilft bei der Orientierung

Robustheit oder Schnelligkeit verbessern sich dadurch automatisch. Das Benutzen von Waffen, Kleidungsstücken oder Hilfsmitteln wie Stadtplänen und Energiespendern wird unkompliziert abgewickelt. Per rechtem Mausknopf ruft man jederzeit ein Menü auf, um die entsprechenden Aktionen auszuführen; mit links wird gewählt.

Die Erotik-Komponente kommt ins Spiel, nachdem unser Duo eine der jungen Damen befreien konnte. JR kann ein Date mit einer Erretteten anstreben, die sich auf eine ganz spezielle Art bedankt. Soundblaster-Kompatibilität dankt Ihre Karte mit ein bißchen Schlafzimmer-Akustik, zu der eine Art Lolita-Grafik kredenzt wird – zwar nur 16-farbig, aber hochauflösend. An ein paar knackige Kerle, mit denen sich Faythe in der Zwischenzeit verlustieren kann, haben die (männlichen) Programmierer nicht gedacht. **(hl)**

COBRA MISSION

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Megatech
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 10,7 MByte

Besonderheiten: Frei ab 18 Jahren – milde Jugendgefährdung durch einige freizügige Grafiken.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



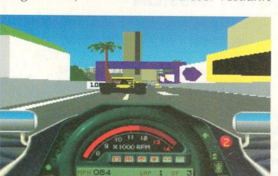
DIE PC PLAYER-DISKETTE

Unser Disk-Service bietet neue Spezialitäten nach Art des Hauses an: Eine köstliche Rennstrecke, 3D-Action à la Shareware, gut abgehangene Strategie und als Dessert eine Starkiller-Clipart.

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an. Benutzen Sie dazu bitte den Gutschein, den Sie links unten auf dieser Seite finden. Aus Kostendeckungsgründen müssen wir eine Porto-, Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 3_-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte kopiert. Da die meisten Programme gepackt wurden, um Diskettenplatz zu sparen, sollten Sie unbedingt dieses Installationsmenü benutzen. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 3/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

Testfahrt mit Formula One GP

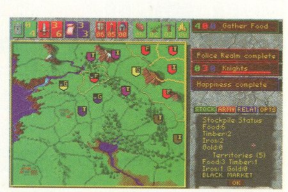
Von der realistischen 3D-Grafik dieser Microprose-Fahrsimulation haben wir Ihnen im Test der letzten Ausgabe vorgeschwärmt. Wie die Formel-I-Polygonwelt auf Ihrem PC zur Geltung kommt, können Sie mit dieser Testfahrt-Version ausprobieren. Hier steueren Sie Ihren PS-Boliden bei einem 3-Runden-Rennen gegen eine Horde Computerautos über den Rennkurs von Monaco. Nur vorsichtige Fahrer kommen bei der kurvenreichen Strecke nicht ins Schleudern.



Drehen Sie eine Proberunde mit Formula One Grand Prix

Schnupperversion von Castles II

Zum aktuellen Strategiespiel von Interplay gibt es eine sehr großzügige Demoversion. Im mittelalterlichen Frankreich geben Sie politische und militärische Kommandos, die Beziehungen zu anderen Provinzregenten verbessern oder (durch eine kleine Invasion) drastisch verschlechtern. Bei dieser Schnupperversion können Sie sogar den Schwierigkeitsgrad wählen und Spielstände speichern.



Auf gute Nachbarschaft: Provinzen erobern mit Castles II

Catacomb Abyss

Sie haben den Bericht über »Catacomb Abyss« in unserer Shareware-Rubrik mit höchstem Interesse gelesen? Dann dürfen Sie sich auf den ersten, frei kopierbaren Teil als Bestandteil unserer neuen Diskette freuen. Fröhliches Ballern mit beeindruckender 3D-Grafik steht auf der Tagesordnung; das ideale Mittelchen gegen Büro-Frust oder Hardware-Kummer.



3D-Action aus der Shareware-Welt

Starkiller-Clipart, Vol. I

Rolf »Dungeon Master« Boyke, der rastlose Schöpfer unserer Illustrationen, eröffnet eine Clipart-Gallerie mit den possierlichen Figuren aus seiner Starkiller-Comicserie. Auf Diskette zu dieser Ausgabe finden Sie das formschöne Motiv »Trantor«, das in den Bildformaten GIF und PCX gespeichert ist. Bauen Sie die wundervolle Grafik in Briefe oder Faxe ein! Schmücken Sie Ihre Windows-Dokumente damit oder verwenden Sie das tiefsinnige Kleinod für eine Grußkarte, denn »dieses Clipart sein mächtig gut!«. **(hl)**



Peppen Sie Ihre tristen Dokumente mit ein bißchen Starkiller-Clipart auf

SO WIRD BESTELLT

1. Schnippeln Sie den Bestellcoupon links unten aus (Eine Fotokopie oder Abschrift des Bestelltextes tut's natürlich auch).

2. Füllen Sie den Coupon aus und vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht.

3. Stecken Sie die ausgefüllte Bestellkarte zusammen mit 5 Mark pro bestellter Diskette in ein frankiertes Kuvert. Diesen Betrag können Sie wahlweise als Schein, Euroscheck oder in Briefmarken beilegen.

**4. Schicken Sie das Kuvert an folgende Adresse:
DMV Verlag
PC PLAYER Disk 3/93
Fuldaer Str. 6
3440 Eschwege**

5. Harren Sie ein paar Tage geduldig aus; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzusenden.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unserer Diskette benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3_-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte und Maus**
- **Mindestens 640 KByte RAM**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Schummel-Spielstände können nur in Verbindung mit den entsprechenden Originalprogrammen genutzt werden.**

Hiermit bestelle ich die Diskette zu PC Player 3/93. 5 Mark liegen als Schein bzw. in Briefmarken bei.

Name ____________________

Straße ____________________

Ort ____________________

Datum, Unterschrift ____________________

PC Player - jetzt abonnieren

◆ bringt einmalige Vorteile

Tips und Tricks zum Sammeln

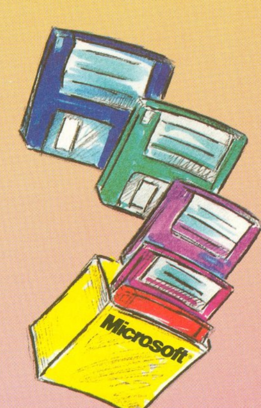
Jeden Monat neu

Abgesehen davon, daß Sie als Abonnent
satte 15% sparen...

Abgesehen davon, daß Sie Ihre PC Player
druckfrisch und pünktlich jeden Monat
nur aus dem Briefkasten zu ziehen brauchen...

Abgesehen davon, **daß Sie das Neueste immer früher wissen...**

...wartet auf Sie
ein tolles Demo-Disketten-Set
von Microsoft mit Schnupper-Versionen, "Works für Windows" und "Microsoft Publisher" als einmaliges Begrüßungsgeschenk!

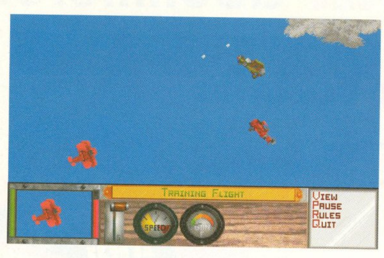


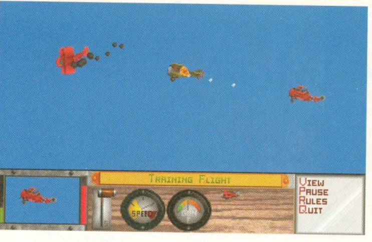
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Widerrufsrecht:
Jeder Abonnent hat das Recht, seine Bestellung innerhalb von zehn Tagen beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufsschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag • Postfach 250 • 3440 Eschwege

DMV Daten-und Medienverlag





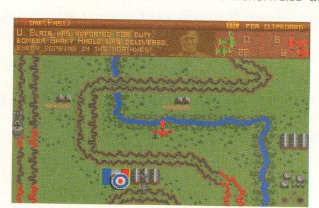
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Es soll Leute geben, die das Führen von Kriegen als Kunst bezeichnen. Die Programmierer des neuen Luftkampf-Spektakels »The Ancient Art of War in the Skies« gehören offenbar auch dazu.

Sie waren schon tollkühn, die Männer in ihren fliegenden Kisten. Während des ersten Weltkriegs stiegen sie wagemutig in ihre zerbrechlichen Doppeldecker und vollführten wahre Kapriolen, um dem knatternden Maschinengewehrfeuer des Gegners zu entkommen. Mann gegen Mann, im berüchtigten »Dogfight« flogen sie gegeneinander an, die »Red Barons«, »Aces of Aces« und wie sie alle hießen, ganz nach dem Motto »Herunter kommen sie alle«. Die Frage lautet nur »wie?«. Ein ganz ähnliches Gefühl soll die Strategie/Action-Simulation »The Ancient Art of War in the Skies« von Microprose vermitteln. Denn hier können Sie nach Herzenslust die Tragflächen Ihrer Widersacher durchlöchern und fröhlich Städte, Fabriken und Flughäfen bombadieren. All die Action ist eingebettet in insgesamt 20 authentische Szenarien, bei denen es stets gilt, den widerborstigen Computergegner dahinzustrecken oder zumindest zum Aufgeben zu zwingen.

Die Kunst bei diesem Spiel liegt weniger im strategischen Element als vielmehr in der Beherrschung der beiden Action-Sequenzen für den Doppeldecker-Nahkampf und für den Abwurf von Bomben. Aus diesem Grund können Sie diese in einem ausgetüftelten Trainingsprogramm ausgiebig üben, bis Sie schließlich direkt in den Krieg geschickt werden.

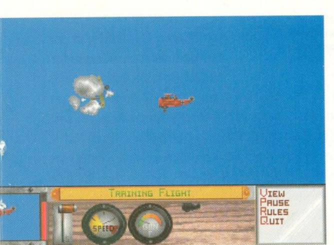
Im »Dogfight«, wie der Kampf Flugzeug gegen Flugzeug auch genannt wird, geht es darum, den Gegner mit geschickten Flugmanövern zu verwirren, um ihn schließlich mit der eigenen Bordkanone in Schutt und Asche zu schießen. Spärlich ausgerüstet, wie Doppeldecker nun mal sind, finden sich am Armaturenbrett Ihres Fliegers nur wenige Anzeigen. Lediglich ein Tachometer, eine Temperaturanzeige für das Maschinengewehr sowie ein Hebel zur Regulierung der Fluggeschwindigkeit sind sichtbar. Unrealistisch aber durchaus nützlich ist ein kleiner Bildschirm am linken unteren Bildrand, der stets den aktuellen Gegner in vergrößerter Sicht anzeigt. Der Kampf selbst erfolgt in einer 2D-Seitenansicht, wobei sowohl Gegner als auch freundlich gesonnene Mitkämpfer als kleine, nett animierte Flugzeuge dargestellt werden. Via Tastatur oder Joystick können Sie nun Luftschrauben, Loopings und andere Ausweichmanöver vollführen, um schließlich mit dem Maschinengewehr im Anschlag auf Ihre Rivalen herniederzustechen. Glücklicherweise dürfen Sie



Angriffe und Kontrollflüge werden aus der Vogelperspektive geplant. Der Clou ist, daß die Spielzeit kontinuierlich weiterläuft



Der schwindelerregende Blick aus der Bombenluke: Wo war noch gleich das Ziel?



Auge um Auge, Zahn um Zahn: Die Parteien Grün und Rot im direkten Luftkampf, dem Dogfight



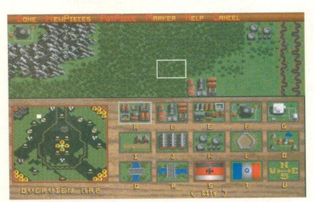
IM WETTBEWERB

Die Mischung aus Strategie, Action und einer Prise Simulation ist recht exotisch. Selbst das Genre-verwandte Armour-Geddon (siehe Test in dieser Ausgabe) läßt sich nur schwer mit Ancient Art of War vergleichen; bei Steuerung und Grafikdarstellung gibt es grundlegend Unterschiede. Einen nicht minder schrägen Genre-Cocktail bietet das Action-Rollenspiel Star Control II, das Sie in Science-fiction-Gefilde entführt. Ein reinrassiges Strategiespiel, das wie Ancient Art of War den ersten Weltkrieg als Szenario auftischt, ist Blue Bytes Erfolgstitel History Line. Wenn Sie hingegen eine »richtige« Flugsimulation zu dieser Epoche suchen, liegen Sie bei Red Baron goldrichtig.

Spiel	Wertung
Red Baron	90
History Line 1914–1918	78
Star Control II	74
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	**54**
Armour-Geddon	46

wild in der Gegend herumballern, eigene Flugzeuge werden nicht getroffen. Außerdem verfügen alle Flieger über unendlich viel Munition, an Kugeln müssen Sie also auch nicht sparen.

Im zweiten Actionblock geht es etwas behäbiger, aber nicht minder gefährlich zu. Dort nämlich haben Sie als Bombardier die Aufgabe, in luftiger Höhe über den Abwurfschacht gebeugt an richtiger Stelle und im richtigen Moment die Bombenlast loszuwerden. Wo die entsprechenden Ziele zu finden sind, läßt sich jederzeit durch blaue Markierungen auf einer Landkarte entnehmen. Hüten Sie sich jedoch davor, rot angestrichene Regionen zu überfliegen. Dort nämlich warten Flugabwehrbatterien nur darauf, den wertvollen Unterboden Ihres Bombers zu perforieren.



Meisterstrategen können mit dem integrierten Editor eigene Szenarien schaffen

Haben Sie Ihre Trainingsstunden erfolgreich absolviert, wird es Zeit, dem Ernst des Fliegerlebens ins Auge zu sehen und die historischen Szenarien, angefangen bei der Eroberung Belgiens, bis hin zur ultimativen Endschlacht der Allierten im Jahre 1918 in Angriff zu nehmen. Den Kriegsschauplatz aus der Vogelperspektive überblickend, stellen Sie als Oberbefehlshaber Schwadronen von bis zu drei Jagdfliegern oder Bombern zusammen, bestimmen deren Flugformation und ordern diese durch einfache Mausklicks an ihren Bestimmungsort. Ziele können beispielweise feindliche Fabriken, Luftbasen, Siedlungen oder auch in der Luft befindliche Flugzeuge sein. Augenblicklich erheben sich die Geschwader vom Boden und fliegen dem Feind entgegen. Dort angekommen können Sie in einer der beiden erwähnten Actionsequenzen die entsprechende Auseinandersetzung selbst steuern. Es ist jedoch nicht immer einfach, alle Zwischenfälle per Hand auszufechten, da die Spielzeit kontinuierlich vergeht. Kommen Sie zu einem Dogfight oder Bombardement zu spät, entscheidet der Computer automatisch, wie die Schlacht ausgegangen ist.

Sollte der Sieg Ihrer sein, können Sie sich gleich auf das nächste Szenario stürzen. Unseligerweise werden Ihre Erfolge nicht mitprotokolliert. Es gibt also keine Orden, Erfolgspunkte oder ähnliches. Immerhin gestattet es »Ancient Art of War in the Skies«, mittels eines integrierten Editors eigene Schlachtfelder zu entwerfen. **(mt)**

MICHAEL THOMAS

Schnuckelige Grafik, hörenswerter Sound selbst aus dem PC-Lautsprecher sowie eine angenehme und unkomplizierte Bedienung zeugen davon, daß sich die Programmierer Mühe gegeben haben. Doch irgendwie will kein rechter Spaß aufkommen. Selbst die rasanten Actionsequenzen verlieren rasch an Anziehungskraft. Beim Dogfight hat man beispielsweise schon nach wenigen Kapriolen heraus, wie man dem Gegner am Besten die »Hosen auszieht«. Etwas komplizierter ist da schon das Bombadieren von definierten Zielen, zumal sich der Gegner heftig mit Flugabwehr-Geschützen zur Wehr setzt. Haben Sie jedoch bereits zum zehnten Mal das selbe Ziel angeflogen, um erneut 25 Bomben in den Sand zu setzen, ist auch hier die Motivation bald im Keller.

Vielleicht ist es aber auch der ernste Hintergrund des ersten Weltkriegs, der keine rechte Stimmung aufkommen läßt, zumal das gesamte Geschehen durch dümmliche Sprüche ins Lächerliche gezogen wird. Diese Behauptung auf der Verpackung spricht Bände: »World War I has never been more fun.«

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

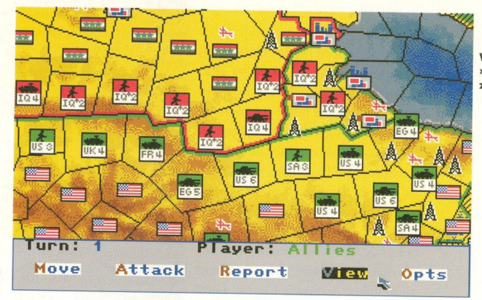
Spiele-Typ	Strategie-/Actionspiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Strategiespiel mit verschiedenen Action-Sequenzen.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

54



Wie nett: »Wüstensturm« zum Nachspielen

A LINE IN THE SAND

Das politische Pulverfaß Mittlerer Osten steht im Mittelpunkt dieses Armeen-Geschiebes – »Desert Storm«-Szenario inklusive.

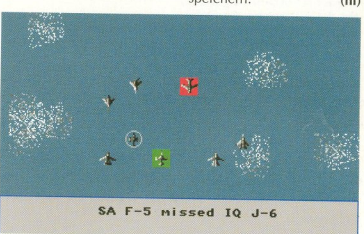
Die Linie im Sand, welche SSI zum Titel seines neuesten Strategiespiels inspirierte, zog rhetorisch der damalige US-Präsident George Bush. 1990 richtete er an den irakischen Diktator Saddam Hussein angesichts dessen Expansionsglüsten die Worte »A line has been drawn in the sand«; ein Jahr später brach dennoch der Golfkrieg aus. Auf Realitätsnähe bedacht und hart an der Grenze des guten Geschmacks wandelnd, bietet SSI eine Software-Umsetzung dieses Kapitels der jüngsten Geschichte.

Das Programm umfaßt insgesamt sechs Szenarien unterschiedlicher Komplexität. Der Golfkrieg von 1991 wird in zwei Varianten aufbereitet; die anderen Ausgangspositionen sind fiktiver Natur. Zweimal steht die Konfrontation zwischen Israel und den arabischen Völkern im Mittelpunkt; die beiden anderen Szenarien bieten eine Art »Jeder gegen jeden«-Ausgangslage für Experten. Jede Partei hat ein bestimmtes Ziel, das nicht unbedingt kriegerischer Natur sein muß. Neben dem üblichen Einheitenverschieben dürfen Sie hier auch diplomatische Entscheidungen treffen. Mit Reden und geschickten Statements lassen sich Kriegsgefahr und die Stimmung unter den Bevölkerungen manipulieren; durch ein Zufallselement hat aber nicht immer jede Aktion die gewünschte Wirkung. Kern jedes Szenarios ist das altgediente Herumerobern auf einer scrollbaren Landkarte. In der Bewegungsphase können Sie zunächst Truppen verlegen, bevor in der Angriffsphase dann zu Wasser, Lande und in der Luft das Militärgerät eingesetzt wird. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nahezu beliebig zurechtbiegen, indem man für jede Partei einen Kampfvorteil in fünf Stufen einstellt. Als Alternative zu den Computergegnern können Sie auch mit menschlichen Rivalen um Macht und Einfluß ringen; bis zu sechs Spieler dürfen bei den diplomatischen Szenarien ran. Hier lassen sich auch so reizende Features wie »chemische Waffen«, »Stealth-Bomber« oder »Nuklearwaffen« zusätzlich einschalten. Da die komplexeren Missionen schon mal 15 Stunden lang währen können, läßt sich nach jeder Runde der Spielstand speichern. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Über Geschmack läßt sich nicht streiten; also lassen wir's gleich sein. Wer mit einer solch makaber-nüchternen Umsetzung des Golfkriegs moralische Probleme hat, wird »A Line in the Sand« ohnehin im Händlerregal verstauben lassen. Robustere Gemüter, die dem realistischen Handlungsrahmen gar einen besonderen Nervenkitzel abringen können, werden aber auch nicht vor Begeisterung im Dreieck hüpfen.

Vom Wüstensturm-Wirbel abgesehen gibt sich SSIs Jüngstes recht bieder. Truppen bewegen, munter rumerobern und ein wenig Diplomatie; Euphorie läßt sich mit solchen Standards kaum entfachen. Grafisch ist das Programm zudem unnötig mies. Auch aus einer zweckmäßigen Landkartendarstellung mit ein paar Fähnchen läßt sich mehr herausholen; trotz Farbarmut läuft das Spiel nur mit der unübersichtlichen Grobauflösung von 320 x 200 Bildpunkten. Den Programmierern sollte man History Line von Blue Byte als Spielspaß-Vorbild aus diesem Genre zum Geburtstag schenken; A Line in the Sand kann mit seinem herben Charme allenfalls Strategie-Fans bei Laune halten.



Diese Mini-Luftkampfsequenz ist die einzige grafische Abwechslung. In den fiktiven Spielvarianten gibt's auch ein paar diplomatische Finessen



A LINE IN THE SAND

- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategie
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Sechs Strategie-Szenarien, die alle im Mittleren Osten angesiedelt sind.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

44



Die echte Sound-Alternative zum Wahnsinnspreis!

Pearl-Multimedia-Soundstudio: ein zukunftsweisender Schritt in die faszinierende Multimedia-Welt!

Pearl Electronics, bekannt für **innovative Produkte und knallharte Preiskalkulation**, präsentiert Ihnen **drei neue Medienknüller**, die in Preis und Leistung keinerlei Vergleich scheuen müssen! Erweitern Sie Ihren **PC** jetzt zum **kompletten Soundstudio** – erschließen Sie sich fantastische neue Klangwelten und nutzen Sie die Soundfähigkeiten einer riesigen Fülle von **Unterhaltungs-, Präsentations-** und **Musiksoftware!** Oder **werden Sie selbst kreativ** – komponieren Sie Sprache, Musik, Geräusche und Spezialeffekte nach Ihren eigenen Vorstellungen!

Keine halben Sachen!

Die meisten derzeit am Markt verbreiteten Soundkarten unterstützen nur einen oder zwei Standards. Das heißt konkret: Sie haben oftmals das Nachsehen, wenn diese Karten nicht mit Ihrer Software zusammenarbeiten. **Pearl Electronics Soundkarten sind auf ein Höchstmaß an Kompatibilität zu nahezu jeder marktgängigen Software ausgelegt**: Bereits unsere preisgünstigste Kartenversion PMSS-II ist voll kompatibel (analog u. digital) zu den beiden weit verbreiteten Soundkarten-Standards AdLib™ und **Sound Blaster™**. Die beiden PMSS-Pro-Versionen sind außerdem kompatibel zu **Covox Speach Thing™** und **Disney Sound Source™** – das bedeutet: bis zu vier Standards in einer Karte! Unser Top-Modell PMSS-Pro ist zusätzlich für **Stereosound** ausgelegt (kompatibel zu **Sound Blaster Pro™**).

12monatige Austauschgarantie

Alle Soundkarten werden speziell für Pearl Electronics nach strengen deutschen Qualitätsrichtlinien von einem der weltweit größten Soundkartenhersteller gefertigt. Nur **das Beste ist uns gut genug** – deshalb können wir Ihnen bedenkenlos (wie bei nahezu allen Pearl-Produkten) eine **12 monatige Austauschgarantie** gewähren!

4 in 1
(inkl. MIDI-Schnittstelle, CD-ROM Interface und 2 Aktivboxen)

Sound-Blaster™-kompatible Karte
(inkl. Super-Software & deutschem Handbuch)
ab DM 179,90

Vergleichen Sie selbst – wir dürfen es nicht:

Features	???	???	PMSS-II	???	PMSS-Pro	PMSS-Pro plus
Kompatibel zu:						
AdLib™	ja	ja	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Sound Blaster™ 1.5	nein	ja	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Sound Blaster™ 2.0	nein	ja	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Sound Blaster Pro™	nein	nein	**nein**	ja	**nein**	**ja**
Covox Speech Thing™	nein	nein	**nein**	nein	**ja**	**ja**
Walt Disney Sound S.™	nein	nein	**nein**	nein	**ja**	**ja**
Mono/Stereo-Sound	mono	mono	**mono**	stereo	**mono**	**stereo**
Game-Port	nein	ja	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Midi-Interface	nein	nein	**ja**	ja	**ja**	**ja**
CD-ROM Interface (AT-Bus)	nein	nein	**nein**	ja	**ja**	**ja**
Man. Lautstärkeeinstellung	ja	ja	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Softwarelautstärkeregelung	nein	nein	**nein**	ja	**ja**	**ja**
Bass- u. Höhenregelung	nein	nein	**nein**	ja	**nein**	**ja**
Mikro-Eingang Stereo	nein	nein	**nein**	ja	**nein**	**ja**
IRQ,DMA u. Adressen per Software selektierbar	nein	nein	**nein**	nein	**nein**	**ja**
Dynamic-Filter	nein	nein	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Max. Sampling Rate (DAC)	---	44.1 KHz	**44.1 KHz**	44.1 KHz	**44.1 KHz**	**44.1 KHz**
Max. Sampling Rate (ADC)	---	15 KHz	**23 KHz**	15 KHz	**23 KHz**	**23 KHz**
FM-Synthesizer	11 FM	11 FM	**11 FM**	22 FM	**11 FM**	**22 FM**
Integr. Verstärker	nein	4 Watt	**4 Watt**	2x4 Watt	**4 Watt**	**2x4 Watt**
Inkl. Lautsprecher	nein	nein	**ja**	ja	**ja**	**ja**
Kommerzielle Software im Bundle (siehe Anzeigentext):						
Monologue	ohne Software	nicht vergleichbar	**nein**	nicht vergleichbar	**ja**	**ja**
Galaxy Master			**ja**		**ja**	**ja**
Windat			**ja**		**nein**	**ja**
Soundscript			**ja**		**nein**	**ja**
SoundTracks			**ja**		**nein**	**ja**
Jukebox			**ja**		**nein**	**ja**
Band-In-A-Box			**nein**		**ja**	**nein**
Play It By Ear			**nein**		**ja**	**nein**
NotePlay			**nein**		**ja**	**nein**
CD-Player			**nein**		**nein**	**ja**
Utilities			**ja**		**nein**	**ja**
Programme insges.	keine	3 Prg.	**6 Prg.**	4 Prg	**5 Prg.**	**8 Prg.**
Bestell-Nummer	—	—	**990081**	—	**990082**	**990083**
empf. VK-Preis in DM	ca. 170,-	ca. 250,-	**179,90**	ca. 400,-	**239,90**	**298,90**

Alle Pearl-Soundkarten erhalten Sie komplett wie oben beschrieben inkl. kommerzieller Software, Shareware-Super-Sound-Paket, deutschem Handbuch, Zubehör und Kabel, 12monatiger Austauschgarantie und Hotline-Service! IST DAS KEIN WORT?

Kommerzielle Software im Bundle:

(siehe dazu Vergleichstabelle)

- **Monologue:** Sprachausgabe per synthetischer Stimmerzeugung! Ihre Textverarbeitung, Datenbank oder Tabellenkalkulation liest Ihnen die Worte oder Zahlen vor.
- **Galaxy Master:** OEM-Version zur umfangreichen Nachbearbeitung Ihrer Sound-Recordings
- **Band-In-A-Box:** Composer für Ihre eigenen Musik-Arragements und Remix-Versionen!
- **NotePlay:** Lustiger Notenlese-Trainer mit grafischer Darstellung
- **Play It By Ear:** Musik-Trainer für Einzelnoten, Intervalle und Akkorde
- **Utilities:** Device-Treiber, Setup und Diagnose-Testprogramm
- **WinDat:** Wellenform-Editor (unter Windows 3.1)
- **Soundscript:** Scriptinterpreter für Multimedia-Anwendungen
- **CD-Player:** Controll-Panel für CD-ROM-Wiedergabe
- **Soundtracks:** FM-Musikwiedergabe im Hintergrund
- **Jukebox:** Midi-Dateienwiedergabe für Windows

Shareware-Super-Sound-Paket

(im Preis aller Pearl-Soundkarten enthalten)

OXYD: Deutsches Superspiel der Firma Dongle-Ware mit Soundblaster™-Unterstützung. **VOC386:** Deutsche Super-Software für Ihre Soundkarte. Ermöglicht das Aufnehmen, Abspielen und Editieren von VOC-Files auf mannigfache Art und Weise. Zahlreiche Funktionen, wie Oszi, Echo und Hall, Einbinden von Amiga-Samples möglich. VGA, Maus und 386er (ab SX) werden benötigt. **AUDIOSTAR:** Deutsches Programm zum komfortablen Nachbearbeiten und Verfremden von VOC-Files. Ein enormes Werkzeug für kreatives Arbeiten. **SOUNDBLASTER™-EDITOR:** Eingabe von Geräuschen über Mikrofon oder Software, graf. Darstellung, Schneidefunktion. **WHACKER-TRACER:** Amiga-kompatibler Sound-Tracker für den PC mit 11 Soundtreibern, in Mono und Stereo. Spielt SPM- und MOD-Files. Unzählige Funktionen sind vorhanden. **WAVE-EDITOR:** Ermöglicht das Einspielen und Editieren von WAV-Files. **SOUNDBLASTER™-UTILITIES FÜR WINDOWS:** Über 1MB Soundblaster™-Utilities und -Treiber für Windows. Ein unverzichtbares Power-Pack für alle Soundkartenbesitzer. **MIDI-POWER-PACK:** Über 1,5 MB Midi-Software, die Ihre Soundkarte zum Midi-Studio umfunktioniert. **Usw., usw., usw.**

Falls Sie schon eine Soundkarte besitzen, haben Sie selbstverständlich auch die Möglichkeit, unser Shareware-Super-Sound-Paket **SEPARAT** zu bestellen.

Best.-Nr.: 990087
komplett für **nur sagenhafte** **DM 49,90**
(Im Preis aller Pearl-Soundkarten enthalten!)

Zubehör

- **Midi-Anschlußkabel** – passend für alle PMSS-Soundkarten, **Best.-Nr. 990088, DM 29,90**
- **Midi-Anschluß-Kit** – passend für alle PMSS-Soundkarten, + Kabel + Software. **Best.-Nr. 990089, DM 99,90**
- **SCSI-Upgrade-Kit** – macht aus Ihrer PMSS-„pro plus"-Sound-Karte einen SCSI-Controller. **Best.-Nr. 990090, DM 59,90.**
- **CD-ROM-Laufwerks-Kit** (intern) anschlußfertig konfiguriert und abgestimmt auf unsere **PMSS-Soundkarten** – inkl. **Kabelsatz, Installationsdisk, Caddy** und **CD-ROM** mit tollen Programmen! **(Bestell-Nr. 990084)** nur **DM 498,90.**

ADLIB™, SOUNDBLASTER™, COVOX-SPEACH-THING™, DISNEY SOUND SOURCE™ und WINDOWS™ sind eingetragene Warenzeichen und gehören den entsprechenden Inhabern.

Die Komplettlösung!

- Bis zu 4 Soundkarten-Standards integriert!
- Midi-Schnittstelle!
- Hardware in Minutenschnelle eingebaut!
- Zubehör und Kabel inklusive!
- Umfangr. Software-Bundle!
- Deutsches Handbuch!
- Hotline-Telefonservice!

AUDIOMASTER – realistischer Sound OHNE Soundkarte!

Ein kleines Hardware-Modul mit Zusatzsoftware macht's möglich: **Geräusche, Musik** und **Sprache** können Sie **über Mikrofon oder Überspielkabel digital aufzeichnen, abspeichern, bearbeiten** (schneiden, verfremden, zusammenfügen und grafisch darstellen) und **direkt über Ihren PC-Lautsprecher** in verblüffender Qualität wiedergeben! Die Aufzeichnung kann **auf jedem beliebigen PC OHNE Hardware- oder Softwarezusatz erfolgen**. Sie können Ihre Sounddateien auch direkt an andere PC-Besitzer weitergeben. **Sogar die Einbindung in eigene Programme** (z.B. Adventures, Vokabeltrainer usw.) oder **Batch-Dateien** ist problemlos möglich! Das **AUDIOMASTER-Soundkit** besteht aus einem **Steckmodul** (Anschluß extern am Parallelport/Druckerport, kein Öffnen des PCs erforderlich!), **Mikrofon,** komfortabler **Software** (SAA-Oberfläche, Maussupport) und einem umfangreichen **deutschen Handbuch**. Das Komplettkit erhalten Sie bei uns exklusiv unter **Bestell-Nr. 990085** für nur **DM 69,90!**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC Player.

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 3,–.

PORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 4,90, per Nachnahme DM 6,90, per Bankeinzug DM 3,90 (bitte Bankverbindung angeben). Per Rechnung DM 4,90 (nur bei Großfirmen und öffentlichen Institutionen mit offizieller Bestellung)

D PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsges. mbH
Am Kalischacht 4 · W-7845 Buggingen

Bestellannahme: (0 76 31) 1 20 91-99 **MO-FR** 8-20 Uhr, **SA+SO** 16-20 Uhr
Beratungs-Team: (0 76 31) 1 20 31-35 Kompetente, persönliche Direktberatung
Fax: (0 76 31) 1 20 08-9 **BTX** *pearl# **Mailbox** (0 76 31) 1 20 21

A Grünburgerstr. 7a · A-4540 Bad Hall
Tel (07258) 5333 · **Fax** (07258) 5315 · Preise: öS=DMx8

CH Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstetten
Tel (057) 317020 · **Fax** (057) 317037 · Preise: sFr = DM

Händleranfragen (nur Großabnahmen): Tel.: (0761) 3 80 60-0 · Fax: (0761) 3 80 60-98

Beim Waffenoffizier geht der Bildschirm in die Breite, gescrollt wird nach links und rechts



Microprose läßt den Adler nicht ruhen: F-15 Strike Eagle geht mit neuen Features in die dritte Generation.

F-15 STRIKE EAGLE III



Mit einem Spiel namens »F-15 Strike Eagle« gab Microprose 1983 seinen Einstand in die Software-Industrie. Der Action-Simulator für Atari XL und C 64 wurde 1989 mit »F-15 Strike Eagle II« auf den Stand der Technik von ATs und VGA gebracht. Inzwischen sind 386er in Mode gekommen, welche die Konkurrenz ganz ordentlich ausnutzt. Deswegen schickt Microprose 1993 mit einer verbesserten Version den Adler ein drittes Mal in die Lüfte.

Aus dem reinen Action-Simulator von damals, der auch in der Zweit-Version eher ein Ballerspiel in der Luft war, wollte Microprose im dritten Anlauf mehr machen. So darf sich Strike Eagle III wahrscheinlich das Spiel mit den meisten Schwierigkeitsgraden nennen. In einem Menü mit nicht weniger als zwölf Punkten können Sie von der Intelligenz der Gegner, über das



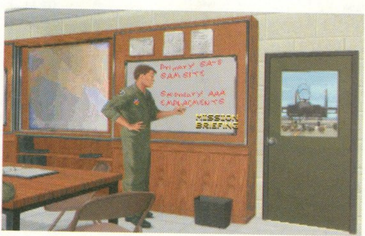
In manchen Missionen werden schwimmende Ziele angegriffen



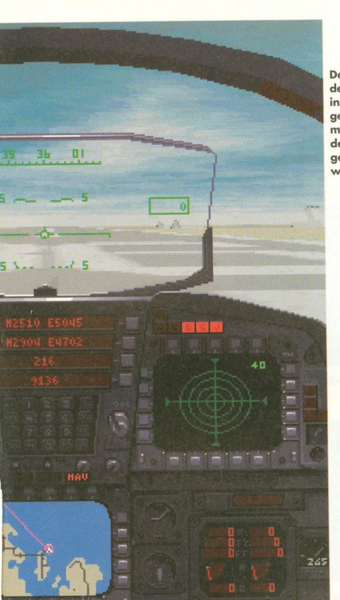
Städte werden durch graue Grafiken am Boden angedeutet

STICHWORT: TEXTURE MAPPING

F-15 Strike Eagle III verwendet eine Technik, die man »Texture Mapping« nennt. Dabei wird der Fußboden quasi wie mit einer Tapete mit einer gemalten Grafik beklebt. So werden bei Strike Eagle III Städte nicht durch viele Häuser, sondern durch eine flache Stadtgrafik dargestellt. Um nun den 3D-Effekt zu steigern, werden einige »echte« 3D-Häuser auf diesen Stadtplan gestellt. Eine einzelne gemalte Grafik dreidimensional zu verzerren kostet wesentlich weniger Rechenzeit, als alle Häuser einer Stadt zu berechnen. Das selbe Verfahren verwenden die Programmierer, um normalerweise einfarbige Flächen, wie das Wasser oder Sandboden in der Wüste, mit Mustern aufzupeppen und dem Spieler so ein besseres Gefühl für die Bewegung des Flugzeugs zu geben.



Bei der Einsatzbesprechung werden Ziele und Gefahren gezeigt



Das Cockpit des Piloten ist in die Länge gestreckt und muß mit der Tastatur gescrollt werden

ner – oder auch nicht.

Diese komplexe Simulation der Cockpit-Elemente hat aber noch einen ganz anderen Nachteil. Sie müssen nicht nur zwischen den beiden Sitzen hin- und herschalten, sondern sich auch noch durch das Cockpit scrollen. Das Piloten-Cockpit geht nach oben und unten weiter, das des Waffenoffiziers ist zu breit geraten und muß nach links und rechts gescrollt werden. Dies hält während des Fluges natürlich auf.

Drei verschiedene Einsatzgebiete warten auf PC-Piloten. Sie dürfen dabei drei »glorreiche« Kapitel der US-Geschichte nachspielen: den Korea-Krieg, den Angriff auf Panama und den Krieg gegen den Irak, die Operation Desert Storm. In jedem Gebiet können Sie zwischen einzelnen Missionen und längeren Kampagnen wählen. Die Missionen sind nach einem einheitlichen Schema aufgebaut, werden aber immer wieder per Zufall neu zusammengestellt. Quasi als Bonus gibt es noch mehrere Zwei-Spieler-Modi, die aber nur per Null-Modem-Kabel zwischen zwei PCs genossen werden können. Sie haben dann die Möglichkeit Luft-Duelle auszufechten, mit zwei Jets gleichzeitig unter den Jägern aufzuräumen oder sich die beiden Plätze in einem Jet zu teilen: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Waffenoffiziers, der andere setzt sich in den Pilotensessel. **(bs)**



IM WETTBEWERB

Aces of the Pacific	92
Falcon 3.0	83
F-15 STRIKE EAGLE III	**78**
F-15 Strike Eagle II	73
MIG-29M Superfulcrum	49

Durch ausgebaute Grafik-Routinen hat Microprose aus F-15 III ein Spiel gemacht, das nur auf 486ern befriedigend schnell läuft. Die Action aus dem zweiten Teil wurde gegen mehr Realismus eingetauscht; das Missions-Schema ist aber gleich geblieben. An den Spielspaß eines Aces of the Pacific, das mit sinnvollen Optionen und mitreißenden Missionen glänzt, käme F-15 auch bei optimaler Technik nicht heran.



BORIS SCHNEIDER

Selbst mein handgetunter 486er bringt nur ruckelige Grafik auf den Bildschirm, die von anderen Simulationen locker überholt wird. Auf dem Fußboden ist ständig Bewegung durch auftauchende und verschwindende Pixel; Straßen sind nur aus nächster Nähe zu erkennen und werden aus wenigen hundert Metern Entfernung nur als einzelne, weit voneinander entfernte Punkte dargestellt, die sich zu bewegen scheinen. Lediglich bei der famosen Wolkengrafik funktioniert das »Texture Mapping«; für den Boden hätte Microprose noch dran feilen sollen.

F-15 Strike Eagle ist sicher kein schlechtes Programm. Es hebt sich aber nur durch technische Details von anderen Microprose-Simulationen ab und nicht etwa durch erweiterten Spielspaß, wie beispielsweise die Simulationen von Dynamix (»Aces of the Pacific«).

Flugverhalten, bis hin zur Radarsteuerung an Parametern fummeln, die über Ihren Spielspaß entscheiden. So läßt sich Strike Eagle III durchaus noch als Action-Spiel fliegen, mit ein paar Menü-Einstellungen jedoch zur gnadenlosen Simulation eines zweisitzigen Flugzeugs umbauen. In diesem realistischen Modus werden zwei Stationen gleichzeitig bemannt: die des Piloten und die des Waffenoffiziers. Sie müssen sich aber auch mit Radar-Anlagen herumschlagen, die sich (angeblich) so verhalten, wie in einer echten F-15. Das bedeutet, daß Sie mehrere verschiedene Radar-Modi, kryptische Displays und einstellbare Antennenwinkel haben. Je nach Lage und Position Ihres Fliegers sehen Sie die Geg-



F-15 STRIKE EAGLE III

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib
■ Tastatur
❑ 286er
■ VGA
■ Soundblaster
■ Maus
■ 386er
❑ Super VGA
■ Roland
■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 2 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 9,6 MByte

Besonderheiten:
MS-DOS 5.0 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

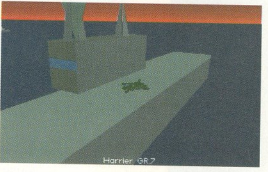
78

HARRIER JUMP JET

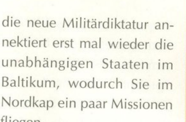
Nach Domarks »Harrier Assault« steigt nun der zweite Senkrechtstarter in die Lüfte. Microprose kontert mit »Jump Jet« und will für klare Verhältnisse in punkto Simulations-Kompetenz sorgen.



Städte und Ziele sind oft zwischen Bergen versteckt



Gebäude werden nur als einfache Quader gezeigt



Der Flugzeugträger, von dem gestartet wird, ist grafisch schlicht

Die englischen Softwarefirmen haben plötzlich ihre Zuneigung zur Royal Air Force und deren Paradeflugzeug entdeckt. Wie sonst ist es zu erklären, daß sich unmittelbar nach Erscheinen von Domarks »Harrier Assault« auch die britische Niederlassung von Microprose dieses Thema annimmt? So abwegig ist die Idee auch nicht, denn während normale Jet-Simulationen sich alle sehr ähnlich fliegen, steuert sich ein Senkrechtstarter erfrischend anders. Unter den beiden Tragflächen sitzen schwenkbare Jetdüsen, die den Harrier nicht nur nach vorne beschleunigen (wie andere Flugzeuge), sondern auch stufenlos nach unten gekippt werden können. Dadurch kann ein unbeladener Harrier senkrecht starten und landen und in der Luft die wüstesten Manöver (beispielsweise eine Vollbremsung) durchführen.

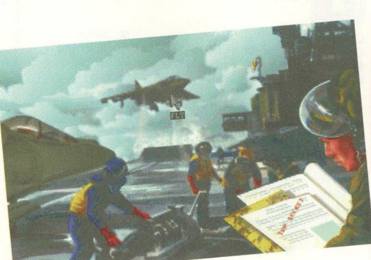
»Harrier Jump Jet« simuliert Einsätze des Senkrechtstarters an drei fiktiven Krisengebieten der Welt. Da wollen die Argentinier ein zweites Mal die Falkland-Inseln erobern, mal gibt es Krach um Hongkong, das 1997 an die Chinesen fallen soll. Im dritten Szenario wird in Moskau geputscht und die neue Militärdiktatur annektiert erst mal wieder die unabhängigen Staaten im Baltikum, wodurch Sie im Nordkap ein paar Missionen fliegen.

In jedem der drei Einsatzgebiete können Sie einzelne Missionen oder ganze Kampagnen mit kompletter Hintergrundstory wählen. Dazwischen liegen die einzelnen Einsatztage, an denen bis zu acht

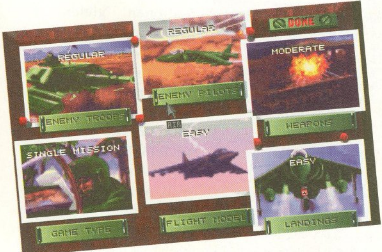
STICHWORT: GORAUD SHADING

Microprose verwendet in »Harrier Jump Jet« den Ableger einer grafischen Technik die sich »Goraud Shading« nennt. Dieses vom Mathematiker Goraud entwickelte Verfahren läßt 3D-Grafik, die durch Polygone (Vielecke) erzeugt wird, plastischer aussehen.

Der technische Trick von Microprose ist sehr einfach: Das 3D-Programm berechnet lediglich, wie hell ein Gegenstand an seinen Kanten ist. Dann wird ein Farbverlauf zwischen diesen Kanten erzeugt. Liegt also eine Kante des Objekts im Licht, die andere hingegen im Schatten, wird die Fläche von einer Seite zur anderen immer dunkler. Das in Harrier Jump Jet verwendete Verfahren zeichnet diese Farbverläufe nur in waagerechter Richtung, weswegen schräg aneinanderstoßende Flächen oft nicht »echt« aussehen. Allerdings wäre es technisch viel zu aufwendig, alle Flächen nach dem exakten Goraud-Verfahren zu berechnen.



Die Menüs sind als Szenen aus dem Piloten-Alltag aufgebaut



Bei der Einstellung der Mission wechseln Sie auch den Schwierigkeitsgrad



BORIS SCHNEIDER

Nach Domarks seltsamen Strategie-Simulations-Mix bietet Microprose eine reine Harrier-Simulation ohne undurchsichtigen Missionsplaner. Ein Superhit ist das Programm doch nicht geworden, denn sein wesentlicher Vorteil hat auch einen Haken. Das Gelände ist hier nämlich alles andere als flach. Praktisch überall sind Hügel, Berge und Täler die in ordentlich schattierter Grafik dargestellt werden und für das Gefühl einer »echten« Umgebung sorgen.

Wie im echten Leben sind Ihre Ziele zwischen den Hügeln der Umgebung versteckt. Das bedeutet, daß Sie nicht einfach irgendwie anfliegen und das Ziel erwischen können; man muß schon aus der richtigen Richtung und Höhe kommen, um das Ziel zu sehen, geschweige denn zu treffen. Folgen Sie blind dem Autopiloten und dem Radar, werden Sie oft über der Zielposition schweben, ohne zu sehen, was Sie eigentlich suchen. Und da ist dann das Kartenmaterial aus der Packung und im Bordcomputer nicht ausreichend, um den Angriff entsprechend zu planen. Kurzum: Sie verlieren schnell die Orientierung, kreisen ein paar Mal irritiert durch die Gegend und geben dabei natürlich eine perfekte Zielscheibe ab; vom Sprit-Verbrauch ganz zu schweigen. Die tollen 3D-Berge belasten Harrier Jump Jet noch in einem ganz anderen Punkt. Es geht soviel Rechenzeit für die Landschaft und den eigenen Flieger drauf, daß die Programmierer alle anderen Objekte vernachlässigt haben. Flugzeugträger, Panzer und Häuser sehen äußerst lieblos aus und lassen Details vermissen. Selbst der Domark-Harrier bringt komplexere Objekte auf den Bildschirm.

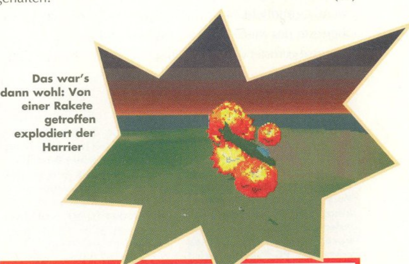
Alles in allem ist Jump Jet ein Fall für Simulations-Freaks, die das Fluggefühl eines Senkrechtstarters kennenlernen wollen und nicht allzu sehr auf grafische Feinheiten achten.

Für Einsteiger hingegen gibt es durch die Hügel-Landschaft zu viele Frustmomente, auch wenn das fast 300 Seiten dicke Handbuch bis auf einige Übersetzungsschwächen eines der besten im ganzen Genre ist.

Missionen erfolgen können. Die Erfolge des Piloten werden auf der Festplatte gesichert; werden Sie abgeschossen, ist es mit der Karriere vorbei. Glücklicherweise gibt es eine »Undo«-Funktion, welche die letzte Mission ungeschehen macht. Je nach Einsatz starten Sie von einem Flugzeugträger oder auf einer Rollbahn. Die einzelnen Missionstypen sind vielfältig: Sie müssen z.B. gegnerische Stellungen aus der Luft fotografieren, Raketenstellungen bombardieren, Patrouillen fliegen oder feindliche Flugzeuge abfangen.

Der Harrier kann mit drei verschiedenen Flugmodellen gesteuert werden. Im einfachsten Modell fliegt er sich kinderleicht und kann kaum zum Abstürzen gebracht werden; das komplexe Modell erfordert hingegen viel Koordination der schwenkbaren Düsen und des Schubes, um gewagte Manöver im Luftkampf auszuführen. Auch die Stärke und Intelligenz der Gegner ist in mehreren Stufen einstellbar. Eine spezielle »Dogfight«-Option läßt Sie sogar um Punkte spielen: Je mehr gegnerische Jets Sie vom Himmel holen können, bevor es Sie selbst erwischt, desto mehr Punkte winken. Die High Scores werden dann in einer Bestenliste festgehalten. **(bs)**

Die Berge wirken durch mathematische Tricks sehr plastisch



Das war's dann wohl: Von einer Rakete getroffen explodiert der Harrier



IM WETTBEWERB

Aces of the Pacific	92
Falcon 3.0	83
F 15 Strike Eagle III	78
HARRIER JUMP JET	**72**
Harrier Assault	53

Gegenüber der direkten Konkurrenz von Domark macht dieser Harrier eine ganz gute Figur, in das Lager der absoluten Spitzensimulationen dringt er aber nicht vor. Das technisch kompetente Harrier Jump Jet hat leichte spielerische Probleme und ist grafisch ziemlich einfallslos, sieht man mal vom hügeligen Gelände ab. Einsteiger sind mit dem vielseitigeren Aces of the Pacific besser bedient.



HARRIER JUMP JET

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer. Menüs sind im Handbuch erklärt.
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 4,9 MByte

Besonderheiten: DOS 5.0 erforderlich. Besonders ausführliches Handbuch mit knapp 300 Seiten.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz), Joystick und VGA.

72



Der Wechsel von Tag und Nacht wird grafisch eingefangen. Hier hebt ein Hubschrauber im Morgengrauen von der eigenen Basis ab.

Bis zu sechs Fahr- und Flugzeuge sind gleichzeitig im Einsatz: Das 3D-Szenario von »Armour-Geddon« lockt mit einer Mischung aus Simulation, Action und Strategie.

ARMOUR GEDDON

Nachdem ein Atomkrieg die Menschheit nahezu ausrottete, haben die Überlebenden nicht viel zu lachen. Übelbolde, die auf der Packungsrückseite melodramatisch als »machthungrige Wesen« bezeichnet werden, wollen in einem Gründlichkeitsanfall für reinen Tisch sorgen. Die Überreste des Menschheitsgeschlechts sollen mit äußerster Rafinesse geröstet werden: Man schieße einfach einen Laserstrahl in den Weltraum, lasse ihn an einem zufällig vorbeikommenden Satelliten reflektieren und – Brutzel! – schon verwandelt sich die Planetenoberfläche in einen heimeligen Backofen. Angesichts solch trotteliger Bösewichte fällt es einem schwer, sich bei Armour-Geddon in die richtige Feindbild-Stimmung zu steigern. Schließlich rücken Sie mit einer ganzen Armee an, um den machthungrigen Miesepetern den Appetit zu verderben. Nur mit einer Neutronenbombe läßt sich das Hauptquartier der bösen Buben lahmlegen. In mehreren Missionen müssen Sie die einzelnen Teile zum Bombenbasteln aufpicken und den Knaller zu guter Letzt frei Haus zustellen.

Bevor Sie sich in die Weiten der 3D-Vektorwelt wagen, ist erst mal ein Besuch im Hauptquartier angesagt. Hier begutachtet man eine zoombare Karte des Spielgeländes und rüstet die eigenen Vehikel aus. Sie haben die Wahl zwischen leichtem und schwerem Panzer, Hubschrauber, Luftkissenfahrzeug, Bomber und Stealth-Jagdflugzug. Pro Fahrzeug lassen sich drei Waffentypen oder andere Ausrüstungsgegenstände anbringen: Per Nachtsichtgerät blicken Sie auch im Dunkeln durch, eine Art Tarnkappe sorgt für vorübergehende Unsichtbarkeit und Teleporter können abgesetzt werden, um andere Truppen in Windeseile von einem Punkt zum anderen zu transportieren. Das klingt nicht nur sehr nach Science-fiction, es spielt sich auch so. Armour-Geddon bietet zwar berechnete 3D-Grafik und Simulations-

HEINRICH LENHARDT

Man merkt dem Programm an, daß es ursprünglich auf einem Amiga-Heimcomputer entwickelt wurde. Dort mag man mit ein paar mickrigen Polygonen noch herunterklappende Kinnladen hervorrufen können; der Comanche-verwöhnte Besitzer eines schnellen PC-Systems wird nur verhalten gähnen.

Viele interessante spielerische Ideen wurden eingebracht, aber keine funktioniert so richtig. Bewährte, sinnvolle Features wie Autopilot, Zeitkompression oder eine übersichtlichere Karte des Spielgebiets werden hingegen schmerzlich vermißt. Die Mischung aus Action und Simulation sitzt genau zwischen den Stühlen: Simulations-Fans ist die Steuerung der einzelnen Fahrzeuge zu vereinfacht; Action-Spieler werden an dem hohen Schwierigkeitsgrad und einigen anderen Unfreundlichkeiten verzweifeln. Selbst im Trainingsmodus gerät schon die erste Mission zur frustrierenden Angelegenheit, woran die miese Dokumentation großen Anteil hat. Angesichts der spartanischen Wischiwaschi-Anleitung bleibt die Tastaturbelegungs-Übersicht als letzte Hoffnung, die sich genialerweise als fehlerhaft entpuppt (die nicht ganz unwichtige Beschleunigungs-Taste befindet sich eine Position weiter rechts als angegeben). Dazu gibt's die passende Kopierschutzabfrage mit doppeltem Peinfaktor.

Wer entsprechend starke Nerven hat, von dem Sechs-Fahrzeuge-gleichzeitig-Konzept betört wird und nach einem Action-Strategie-Simulations-Mix lechzt, könnte Armour-Geddon eventuell spielen wollen. Meine Privatmeinung: Investieren Sie Ihr gutes Geld lieber in eine der zahlreichen Alternativen, die technisch und spielerisch ausgereifter sind.



Das Ziel im Visier: Die Missiles heften sich automatisch an die Fersen des nächsten Gegners



IM WETTBEWERB

Eines muß man Armour-Geddon lassen: In kaum einem anderen Programm werden sowohl Flugzeuge und Hubschrauber als auch Panzer »simuliert«. Bei der Ausführung hapert's freilich (die Anführungszeichen waren beabsichtigt); gegenüber der Edel-Action-Simulation Comanche wirkt das Programm recht armselig. Weitere auf je einen Einheitentyp spezialisierte Mischungen aus Action und Simulation bieten F-15 III (Jet) und das Ocean-Oldie Battle Command (Panzer), die ebenfalls besser abschneiden. Die Kombination Simulation/Strategie ging schon bei Domarks flügellahmen Harrier ziemlich daneben; 3D-Action pur dominiert hingegen bei der mißratenen Filmumsetzung

Comanche	86
F-15 III	78
Battle Command	61
Harrier Assault	53
ARMOUR-GEDDON	**46**
Robocop 3	36

typische Außenansichten, aber Steuerung und Verhalten der sechs Vehikel sind einander sehr ähnlich. Der Spielablauf reduziert sich auf das Ansteuern eines Ziels, munteres Ballern und Leuchtkugeln abschießen, um gegnerische Raketen abzulenken.

Ein ziemlich ungewöhnliches Feature ist das Herumspringen zwischen bis zu sechs Vehikeln. Während Sie z.B. mit einem Jet eine gegnerische Stellung anfliegen, können Sie auf einen Panzer umschalten und diesen Richtung Ziel in Bewegung setzen.



Die Karte des Einsatzgebiets kann gescrollt und gezoomt werden, ist aber unübersichtlicher als ein Straßenatlas der äußeren Mongolei

Während Sie beim Panzer den Motor anwerfen, fliegt der Jet weiter – praktisch, weil man so keine Zeit verplempert; unpraktisch, wenn der Jet während Ihrer »Abwesenheit« beschossen wird. Theoretisch würde dieses Manöver so aussehen: Der Jet erreicht als Erster das Ziel und legt die Basis mit ein paar Raketen lahm; der Panzer kommt etwas später angetuckert, muß sich nur noch mit wenigen Gegnern herumärgern und kann dort ein Teil für die Neutronenbombe aufsammeln. Das Risiko, während eines solchen »Multitasking«-Manövers ein Gefährt zu verlieren, ist aber sehr hoch. Wird eine Ihrer sechs Einheiten vernichtet, können Sie den verwaisten Platz mit einem anderen Flieger oder Bodenfahrzeug auffüllen – solange die Vorräte reichen. Für zusätzliche Hektik sorgt das Echtzeit-Element: In jeder Sekunde, die Sie grübelnd verplempern, ist der Computergegner aktiv und nimmt womöglich Ihren Stützpunkt unter Beschuß.



Rüsten Sie jede Ihrer Einheiten mit drei Zusatzsystemen aus – solange die Vorräte reichen

Armour-Geddon bietet eine Zwei-Spieler-Option per serieller Kabelverbindung sowie den Trainings-Modus, bei dem Sie mehr Vorräte an Ausrüstungsgegenständen haben. Angesichts der opulenten (und schweren) Aufgabe läßt sich der Spielstand natürlich speichern. **(hl)**

Leuchtmunition, um Raketen abzuschütteln
Waffen und Sonderzubehör
Motor- und Schildleistung
Radar-Anzeige
Diverse Entfernungsanzeigen
Wechsel zu einem anderen Vehikel

Egal, ob Fahrzeug oder Flieger: Die Cockpits der sechs Armour-Geddon-Vehikel sehen sich alle verblüffend ähnlich



Bei der »Waffenansicht« sehen Sie die Grafik aus der Perspektive einer abgefeuerten Rakete...

ARMOUR-GEDDON

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Für digitalisierte Soundblaster-Effekte wird 1 MByte RAM benötigt. Unter VGA wahlweise 16 (schneller!) oder 256 (minimal schöner!) Farben.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.

46

Spiele-Tests

ELYSIUM

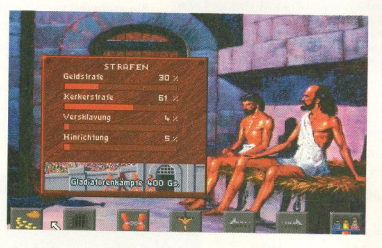
Das große Latinum steh' uns bei: Der einsame Präfekt fällt gewichtige Entscheidungen in einer römischen Provinz, solange das zürnende Volk ihn nicht absetzt.

Man schreibt das Jahr 390. Das römische Reich hat seine beste Zeit hinter sich und ist dabei zu zerfallen. Sie schlüpfen in die Rolle des Präfekten einer ehemals römischen Provinz und müssen sich im Kampf um Unabhängigkeit gegen allerhand Unannehmlichkeiten wehren. Verschiedene Gebiete stehen zur Auswahl, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade repräsentieren. Diese müssen Sie dann alleine oder mit bis zu fünf Mitstreitern meistern.

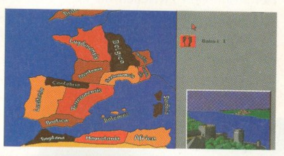
Zentrale Position ist immer der prunkvolle Thronsaal, in dem Sie mit Ihren treuen Beratern die Lage der Nation besprechen und die Geschicke Ihres Reiches steuern. Je nach finanzieller Lage haben Sie die Möglichkeit, sich eine Flotte zuzulegen um den Handel auszubauen, Mühlen und Stollen für den Erzabbau zu errichten oder Theater, Tempel und weitere kulturelle Einrichtungen zu schaffen. Falls Ihre Untertanen dies alles nicht zu würdigen wissen und aufmüpfig werden, können sie mit vermehrten Hinrichtungen und hohen Geld- und Gefängnisstrafen zur Räson gebracht werden.

Hin und wieder versucht der große Imperator im fernen Rom Sie dazu zu überreden, sich ihm wieder anzuschließen. Da sein Hauptargument hierfür einige tausend bis an die Zähne bewaffnete Burschen sind, die schon munter auf Ihr Reich zumarschieren, sollten Sie es nicht versäumen, eine starke Armee zu bilden. Aber auch wenn Sie diesen Widrigkeiten trotzen können, besteht noch kein Grund zum Zurücklehnen: Orkane können Ihre Flotten zerstören oder Unwetter die Ernte zunichte machen. Wenn Sie sich von solchen Kleinigkeiten nicht einschüchtern lassen und weiterhin fleißig sind, dürfen Sie auch mal andere Provinzen erobern.

Alle Handlungen leiten Sie im Thronsaal ein, indem Sie auf einen Ihrer drei Berater klicken, die Ihnen daraufhin verschiedene Themenbereiche aus Wirtschaft, Militär und Justiz zur Auswahl stellen. Haben Sie sich zum Beispiel für den Bereich »Strafahndung« entschieden, wechseln Sie vom Thronsaal ins Gefängnis. Dort bestimmt man nun die Feinheiten wie Prozentsatz der Hinrichtungen und dergleichen. Damit fertig, geht's wieder zurück in den vertrauten Thronsaal und auf zu neuen, weisen Taten. **(ba)**



Schlappe fünf Prozent Hinrichtungen – heute sind wir wieder besonders human



So viele Ländereien zu erobern...





Simple Menüs, aber auch ein simpler Spielablauf



TONI SCHWAIGER

Bunte Grafiken werden bei Elysium reichlich geboten, zusätzlich aufgelockert durch mehrere kleine Animationen. Das alles kann aber nicht über die Langeweile hinwegtäuschen, die sich nach einer gewissen Spielzeit einstellt. Das bloße Anklicken einiger Befehle und das anschließende Zurückkehren in den Thronsaal nach den erfrischenden (aber etwas zu kurz geratenen) Exkursen ist nicht gerade aufwühlend. So hangelt man sich dann von einem Jahr zum nächsten und sehnt geradezu eine Sturmflut oder ein paar einfallende Barbaren herbei, die ein bißchen Pep ins Spiel bringen.
Auch die aus den Lautsprechern plätschernde Hintergrundmusik bringt wenig Spannung. Ein- oder zweimaliges Spielen mag ja noch ganz amüsant sein, aber auf Dauer besteht bei diesem Programm die große Gefahr, daß es als reizloser Datenhaufen auf Ihrer Festplatte verstaubt. Der erhoffte Sandalen-»Patrizier« ist Elysium nicht geworden.

ELYSIUM

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Magic Bytes
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

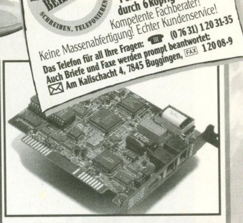
Besonderheiten:
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad

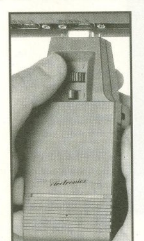
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

41

Modem & Fax & BTX

GROSSE Leistung zum kleinen Preis





Pearl-electronics-**Pocket**-Modems enthalten zusätzlich Netzteil, Block-Batterie und serielles Verlängerungs- und Adapterkabel!

Neun PEARL-ELECTRONICS-Modems im Vergleich

Modem	2400 H	2400 P	9624 H	9624 VQH	9624 VQP	9696 VH	9696 VE	96144 VH	96144 VE
Hayes-kompatibel	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Auto-Dail	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Audio-Monitor	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Auto-Answer	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Auto-Speed-Select	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
300 bps	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
1200 bps	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
2400 bps	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
9600 bps						✔	✔	✔	✔
14400 bps								✔	✔
MNP 2-5	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Bell 103/212 A	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CCITT V.21	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CCITT V.22/bis	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CCITT V.23				✔	✔				
CCITT V.32/bis						✔	✔	✔	✔
CCITT V.42/bis				✔	✔	✔	✔	✔	✔
Fax Gruppe 3			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CITT V.27/ter			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CITT V.29			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Fax senden			9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps
Fax empfangen			9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps	9600 bps
Bestell-Nr.	990011	990012	990040	990014	990015	990036	990037	990038	990039
Komplett-Preis	DM 99,90	DM 129.90	DM 179.90	DM 239.90	DM 329.90	DM 419.90	DM 519.90	DM 529.90	DM 599.90

Pocket-Modems

Modem – 2400 bps MNP5 softwaremäßig usw. Best. Nr. 9900 12 (PE 2400 P) – **DM 129.90**

FAX-Modem – 2400 bps MNP5|V.42bis|V23 usw. Best. Nr. 9900 15 (PE 9624 VQP) – **DM 329.90**

Extern-Modems

FAX-Modem – 9600 bps MNP5|V.42 bis usw. Best. Nr. 9900 37 (PE 9696 VE) – **DM 519.90**

FAX-Modem – 14400 bps MNP5|V.42 bis usw. Best. Nr. 9900 39 (PE 96144 VE) – **DM 599.90**

Intern-Modems

Modem – 2400 bps MNP5 softwaremäßig usw. Best. Nr. 9900 11 (PE 2400 H) – **DM 99.90**

FAX-Modem – 2400 bps MNP5 softwaremäßig usw. Best. Nr. 9900 40 (PE 9624 H) – **DM 179.90**

FAX-Modem – 2400 bps MNP5|V.42bis|V23 usw. Best. Nr. 9900 14 (PE 9624 VQH) – **DM 239.90**

FAX-Modem – 9600 bps MNP5|V.42 bis usw. Best. Nr. 9900 36 (PE 9696 VH) – **DM 419.90**

FAX-Modem – 14 400 bps MNP5|V.42 bis usw. Best. Nr. 9900 38 (PE 96144 VH) – **DM 529.90**

Alles inklusive: Im Preis aller Modems ist folgendes enthalten:

TOP-MODEMSOFTWARE: PE-2400 H, PE-2400 P und 9624 AH enthalten **„Conit"**, alle anderen Modems enthalten **„Bit-Com". Sehr Komfortabel!**

SERVICE-HOTLINE
Sollten Sie mit/zu Ihrem Modem wirklich mal ein Problem/eine Frage haben, stehen Ihnen unsere fachkundigen **Hotline-Mitarbeiter** gerne und selbstverständlich **kostenlos zur Verfügung**.

DEUTSCHES HANDBUCH
Mit diesem **ausführlichen Handbuch** wird die Bedienung unserer (FAX-) Modems nebst Software selbst für einen absoluten Leien zum Kinderspiel. **Inhalt** : DFÜ-Einleitung, Modem-Funktionen, BIT-FAX-Software,WIN-FAX-Software, BIT-COM-Software, COM-IT-Software, X-BTX-Software, KLICK-TEXT-Software, u.s.w.

KOMFORTABLE FAX-SOFTWARE
„Bit-Fax" mit vielfältigen Funktionen: voller **Hintergrund-Betrieb** – auch während des Betriebs eines anderen Programms – (senden und empfangen), **Serienfax, Briefkopf-** und **Grafikeinbindung**, verschiedene **Schriftfonts**, Mausunterunterstützung, verschiedene **Druckertreiber**, viele hilfreiche Utilities und vieles mehr!

GARANTIE

12 MONATE GARANTIE
Selbstverständlich bieten wir auf alle PEARL–electronics-Modems eine 12 monatige **AUSTAUSCH-GARANTIE!**

DEUTSCHER TELEFON-ADAPTER
Der **TAE-F-Adapter** ermöglicht Ihnen den Anschluß der Modems an deutsche **Norm-Telefon-Buchsen**!

KLICKTEXT
Diese **deutsche Textverarbeitung mit Adress-Datenbank** sitzt speicherresident in Ihrem PC und kann per Tastendruck aktiviert werden. Die Besonderheit: Klicktext besitz eine **Fax-Schnittstelle** (Shareware).

FAX-CARTOONS
Als »Pröbchen« erhalten Sie zu jedem FAX-Modem **5 witzige FAX-Cartoons**, welche Ihnen und Ihren »FAX-Pertnern« sicherlich viel Spaß bereiten werden.

BTX-SOFTWARE
Voll **grafikfähige BTX-Software** für alle Grafikkarten. Vielfältige Funktionen und komfortable Installation runden dieses voll funktionsfähige Public-Domain-Programm ab!

Windows: Optional liefern wir zu jedem unserer Faxmodems unter der **Best.-Nr. 990010** Winfax 2.0 zum Preis von **DM 29.90.**

BEDIENUNGS-KIT

Sie besitzen schon ein (FAX-) Modem? Dann emfhehlen wir Ihnen unser »Pearl electronics BEDIENUNGS-KIT«! Es enthält unser **deutsches HANDBUCH** (Leitfaden zur DFÜ), einen deutschen **TELEFON-ADAPTER** und die **Software** X-BTX, KLICK-TEXT und FAX-CARTOONS. (siehe oben)

Best. Nr. 990009
DM 49,90
(Im Lieferumfang unserer MODEMS enthalten)

Was ist was? Fachchinesisch auf deutsch:

MNP-5 – **Datenkompression** während der Übertragung. Beschleunigt die Übertragung **bis zum Doppelten!** (z.B. statt 2400 bps nun 4800 bps oder statt 14 400 bps nun 28 800 bps)

Fax Gruppe 3 – Internationaler **Fax-Standard**

V.42/bis – **Datenkompression** während der Übertragung. **Beschleunigt** die Übertragung **bis zum Vierfachen**! (z.B. statt 2400 bps nun 9600 bps oder statt 14 400 bps nun **57 600 bps**)

Audio Monitor – **Lautsprecher** für Verbindungsaufbau

MNP-4 – **Automatische Fehler-Korrektur** während der Übertragung

Auto Dial – **automatische** Wahl (Impuls/Ton)

bps – bit pro Sekunde **(Übertragungs-Geschwindigkeit)**

Auto Speed Select – Stimmt die Übertragungs-**Geschwindigkeit automatisch** mit der Gegenstelle ab!

V.23 – Ermöglicht den Betrieb unter 1200/75 bps. Damit **BTXen Sie** bundesweit **zum Ortstarif**!

tw

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC Player.

Postzulassung beantragt! Der Betrieb dieser Geräte am Netz der Deutschen Bundespost ist strafbar!

PORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 4,90, per Nachnahme DM 6,90, per Bankeinzug DM 3,90 (bitte Bankverbindung angeben). Per Rechnung DM 4,90 (nur bei Großfirmen und öffentlichen Institutionen mit offizieller Bestellung)

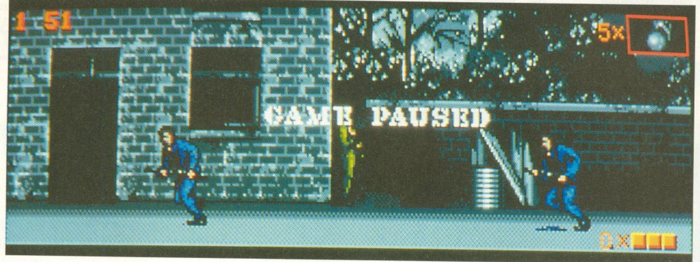
D PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsges. mbH
Am Kalischacht 4 · W-7845 Buggingen

Bestellannahme: (0 76 31) 1 20 91-99 **MO-FR** 8-20 Uhr, **SA+SO** 16-20 Uhr
Beratungs-Team: (0 76 31) 1 20 31-35 Kompetente, persönliche Direktberatung
Fax: (0 76 31) 1 20 08-9 **BTX** *pearl# **Mailbox** (0 76 31) 1 20 21

A Grünburgerstr. 7a · A-4540 Bad Hall
Tel (07258) 5333 · **Fax** (07258) 5315 · Preise: öS=DMx8

CH Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstetten
Tel (057) 317020 · **Fax** (057) 317037 · Preise: sFr = DM

Händleranfragen (nur Großabnahmen): Tel.: (0761) 3 80 60-0 · Fax: (07 61) 3 80 60-98



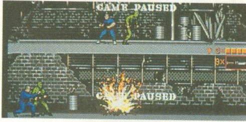
Solo-Spieler müssen mit einem »halbierten Bildschirm« leben

ALCATRAZ

Schwere Jungs zweckentfremden einen Hochsicherheits-Knast: Auf Alcatraz haben sich die Schergen des Drogenkartells eingemietet.

San Francisco, anno 1996. Ein kleines Schnellboot liegt vor der Küste von Alcatraz. Auf dieser Insel in der Bucht der amerikanischen Metropole wurden früher Verbrecher auf Staatskosten mit Wasser und Brot versorgt. Nach der Schließung des berüchtigten Gefängnisses diente Alcatraz als schaurige Touristenattraktion, doch 1996 kommt wieder Schwung in die Bude. Glaubt man der ausbordenden Phantasie von Infogrames' Hintergrundstory-Abteilung, nisten sich in naher Zukunft Finstermänner des Drogenkartells ein – was tut man nicht alles, um den hohen Büromieten in San Francisco zu entkommen. Die Regierung findet das weniger komisch; also werden zwei Einzelkämpfer abgesetzt, die sich ins Zentrum der Festung schleichen sollen. Bevor Sie im Dienste der Regierung zum Böse-Buben-Metzeln schreiten, wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig starten; der Bildschirm ist horizontal in zwei Ebenen unterteilt. Versucht man sein Glück alleine, gibt es leider keine »Vollbild-Grafik«; die untere Hälfte wird halt nicht genutzt. Ähnlich unausgelastet bleiben die Gehirnpartien des Spielers. Sie laufen stets von links nach rechts und schießen, sobald ein Gegner auftaucht. Das Aufsammeln verschiedener Waffen ist da schon der reinste intellektuelle Kitzel. Um zwischen Messer, Gewehr, Flammenwerfer und Granaten wechseln zu können, müssen Sie sich aber erst in einer Nische verstecken. Besagte Nischen haben aber meist die dumme Angewohnheit, sich nicht blicken zu lassen, wenn man ohne einen Schuß Munition von vier Gegnern umringt wird.

In den drei anschließenden Abschnitten geht's unwesentlich abwechslungsreicher zur Sache. Sie klettern ein Gebäude hinauf, ballern in perspektivisch dargestellten Korridoren auf Banditen, hinterlassen mit freundlichen Grüßen ein paar Zeitbomben und müssen eiligst den Hubschrauber-Landeplatz erreichen, um Alcatraz zu verlassen. **(hl)**



Der enorme Trefferradius der Granaten dezimiert Freund und Feind



Nach Begutachtung der Dias vom letzten Betriebsausflug rückt der Boß mit dem Missions-Briefing heraus



HEINRICH LENHARDT

Zwei Gegner von links, einer von rechts und nebenbei fliegt Ihnen noch eine Handgranate vor die Nase – selbst Freunde herber Bildschirm-Action kehren angesichts solch wirren Wütens rasch zur Textverarbeitung zurück. Auch auf dem Schwierigkeitsgrad »Easy« (guter Witz!) wird das Programm zum unfairen Spießrutenlauf.

Trotz des Anleitungs-Bonmots »Bewahren Sie die Nerven« sind selbige bald aufgebraucht. Neben dem leidlich amüsanten Zwei-Spieler-Modus hat Alcatraz nichts zu bieten, was auch nur Mitleid erregen würde. Die lieblose Düstergrafik mit doppeltem Ruckelfaktor, vor der sich Ihre anscheinend fußkranke Spielfigur einen abhumpelt, ist laienhaft.

Die Tragödie »Actionspiele auf PCs« ist um ein weiteres Kapitel reicher.

ALCATRAZ

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

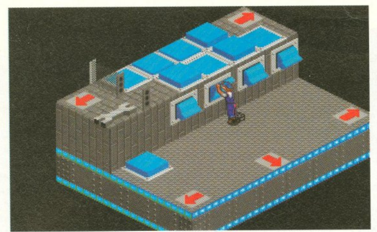
Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Infogrames
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Beipackzettel-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,9 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

26



Diese komplexe Schalter-Kombination muß so eingestellt werden, daß Zack später im Spiel oben freie Bahn hat

CONTRAPTIONS

Nicht nur, daß in der Fabrik alle Maschinen stillstehen – die lieben Kollegen wollen dem Neuen, der alles reparieren soll, auch noch ein paar Streiche spielen.

Zack ist frisch gebackener Mechaniker in der Fabrik Nummer Vier der Firma Gadgetco. Schon sein erster Arbeitstag beginnt mit einer Katastrophe: Alle Maschinen stehen still und die Geschäftsleitung will gerade heute den jährlichen Inspektionsbesuch machen. Im Prinzip kein Problem für den mutigen Zack, aber die netten Kollegen pflegen die Firmentradition, dem neuen Mitarbeiter erstmal ein paar Streiche zu spielen. So »verschwinden« Zacks Werkzeuge und ohne Werkzeug ist schlecht reparieren.

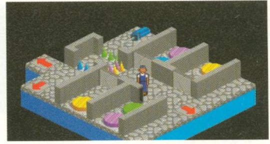
Im Spiel »Contraptions« gilt es, die sechs Maschinen in der Fabrik zu reparieren. Dabei wandern Sie durch die Hallen und sammeln die Werkzeuge ein, um diese dann an den richtigen Stellen einzusetzen. Eine Schraube ziehen Sie mit dem Schraubenzieher fest, kaputte Drähte werden durch neue ersetzt und dann mit Isolierband umwickelt, und wenn gar nichts mehr hilft, tut's vielleicht ein leichter Schlag mit dem Hammer.

Nun sind die Maschinen aber labyrinthartig aufgebaut und durch die Fehlfunktionen nicht mehr frei begehbar. Unüberwindbare Stacheln, die aus dem Boden ragen, können zwar durch Drücken der richtigen Knöpfe versenkt werden, doch nach ein paar Sekunden fahren sie schon wieder nach oben. Genauso gibt es Türen, die sich in seltsamen Rhythmen öffnen und schließen, Aufzüge, die nicht ohne weiteres fahren wollen und Sprungfedern, die Zack quer durch den Raum katapultieren. Dieses Gewirr aus Schaltern, Knöpfen und Fallen läßt sich nur durch logisches Puzzeln überwinden; wer die falschen Knöpfe umlegt, setzt Zack in eine Sackgasse, aus der man nur durch Neubeginn des jeweiligen Levels wieder rauskommt. Insgesamt sechs Stufen mit je knapp einem Dutzend Räumen gilt es zu durchqueren. In jedem Level müssen Sie von neuem die neun Werkzeuge einsammeln, ohne die nichts geht.

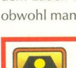
Contraptions bereitete in der von uns getesteten, auch im Handel erhältlichen Version Probleme beim Laden und Speichern von Spielständen: Mal wurden alle gesammelten Werkzeuge wieder »vergessen«, mal fand man sich nach dem Laden eines Spielstands am Anfang des Spiels wieder, obwohl man gegen Ende eines Levels gespeichert hatte. **(bs)**



Wenn Zack Werkzeuge findet, füllt sich der Kasten



Timing ist gefragt: Die Türen öffnen und schließen sich schnell; die Spikes bleiben nur wenige Sekunden versenkt, wenn Zack auf die Knöpfe springt.



BORIS SCHNEIDER

Auch bei Contraptions ist eine gute Spielidee wieder mal Opfer eines plumpen Level-Designs geworden. Anstatt subtil den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und geschickte Puzzles zu gestalten, regiert in Level 1 der Holzhammer-Effekt: Ein falscher Schritt und Zack steckt fest. Gerade in dieser ersten Runde sind auch zahlreiche Timing-Puzzles, die Einsteiger in den Wahnsinn treiben werden; in Level 2 hat man sich seltsamerweise solche Profi-Allüren geschenkt. Unerklärlich auch die langen Wartezeiten beim Wechsel von einem Raum in den anderen. Auf einem 286er kann das schon mal viele lästige Sekunden dauern; auch auf einem 486er gibt es vermeidbare Pausen.

Da kann auch das witzige und aufwendige Intro den Spielspaß nicht mehr retten: Das an manchen Stellen stupide Hin- und Hergelaufe überschattet die wenigen Stellen, an denen das Puzzeln bei Contraptions wirklich Spaß macht.

i CONTRAPTIONS

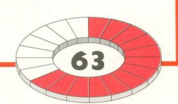
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch;
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 6,2 MByte

Besonderheiten: Beim Speichern von Spielständen kann es Probleme geben.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.





Komm her, Großer: Kaum ertönt der Gong, stapfen die Wrestler aufeinander zu

WWF EUROPEAN RAMPAGE

Praktizierte Nächsten-Hiebe: Legen Sie ein paar Hüftschwünge mit den Fernseh-Catchern der WWF hin.



Bei der Zusammenstellung Ihres Teams haben Sie die Wahl zwischen diesen vier Spielfiguren

Heißa, wenn die WWF-Catcher in den Ring hüpfen, ist Stimmung garantiert. In einer einzigartigen Mischung aus Show, Muskelspiel und ein ganz klein wenig Sport liefern sich hier abenteuerliche Gestalten wie Hulk Hogan oder der Ultimate Warrior herzhafte Ringkämpfe. Die theatralisch inszenierten Griff- und Würg-Orgien sollen von einigen Zeitgenossen sogar ernst genommen werden; dabei haben die abgesprochenen Duelle mehr mit dem Fernsehballett als mit sportlichen Ringkämpfen zu tun. Sei's drum: Nach einem Siegeszug in den USA schwappte die WWF-Welle auch nach Europa über; der ausführlichen TV-Berichterstattung in diversen Kabelkanälen sei Dank.

Nachdem die Computerspiel-Umsetzung »WWF Wrestlemania« vor Jahresfrist bereits harsche Kritiken, aber gewaltige Verkaufszahlen erntete, wird ein weiteres lizensiertes Produkt aus der Welt von Männerschweiß und Mattenklopfen auf uns losgelassen. »WWF European Rampage« widmet sich der Spielart des »Tag Team Wrestlings«. Aus vier Charakteren picken Sie zwei Wrestler heraus, die ein Team bilden. Während Kämpfer 1 den Gegner im Ring herumwirbelt, wartet der Kollege in einer Ecke auf seinen Einsatz. Durch Abklatschen vollzieht man die Ablösung; nachdem der zweite Wrestler jetzt im Ring steht, kann der erste ein wenig Energie regenerieren. Sie treten gegen immer stärkere Computerteams an, bis die Europa-Tour schließlich doch noch in die USA mündet, wo das große Finale im Doppel-Dreschen stattfindet.

Um so schöne Manöver wie »Kniebrecher«, »Verdrehen der Arme« oder »Schwitzkasten« ausführen zu können, muß man zunächst mit dem Gegner in den Clinch gehen. Diverse Sprung-, Trampel- und Tritt-Techniken gelingen bevorzugt dann, wenn sich der Kontrahent frisch umgehauen am Mattenboden windet. Der Kampf ist verloren, wenn einer Spielfigur die Lebensenergie ausgeht oder sie lange genug vom Gegner auf die Matte gepinnt wurde. Hält der Computer Sie im Würgegriff, können Sie sich nur durch emsiges Feuerknopfdrücken aus der mißlichen Lage befreien. An Zwei-Spieler-Freuden wurde gedacht: Entweder übernimmt jeder eine Spielfigur des Teams oder man kämpft vereint aber (immer schön der Reihe nach) gegen den Computer. Im Übungs-Modus dürfen zwei Spieler aufeinander losgehen und sich munter aus dem Ring werfen – auch eine Methode, um zwischenmenschliche Beziehungen zu vertiefen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Falls Sie ein Wrestling-Fan sind (sowas soll ja in den besten Familien vorkommen), dann werden Sie dieses Produkt womöglich sogar in Ihr Herz schließen. Schließlich geben sich einige der prominentesten TV-Catcher ein Stelldichein, wenngleich die Kämpen jenseits der Menü-Bildschirme als mickrige Sprites mit mäßigem Wiedererkennungswert zwischen den Seilen wandeln. Ein Tritt hier, ein Knuff da, und gegenseitig verprügeln kann man sich auch noch.

Wenn man am Aufeinanderprallen von in enge Trikots gezwängten Fleischbergen im TV seinen Spaß hat, dann bietet dieses Spiel die adäquate Computer-Form dazu. Allerdings wirkt jede Muppet-Show-Wiederholung gegen die derbe WWF-Welt wie ein intellektuell stimulierendes Kultur-Programm. Vor allem das gegenseitige Vertrimmen mag für ein Viertelstündchen grober Schadenfreude gut sein, aber eine Ausgeburt an Spielspaß und Langzeit-Motivation ist das Gekloppe wahrlich nicht. Bizarr, obskur, aber keine 100 Mark wert. Damit amüsieren wir uns nicht zu Tode.

WWF EUROPEAN RAMPAGE

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ■ Joystick

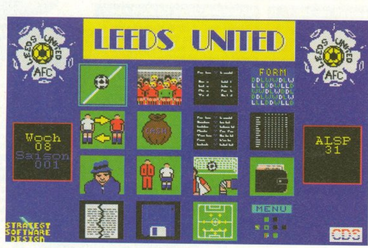
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2,6 MByte

Besonderheiten: Kampf gegen Computer-Catcher oder einen Freund per Duell-Modus.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

37



Menü des Grauens: häßlich, unübersichtlich und auf zwei Bildschirme verteilt


Basierend auf Ihren Trainer-Entscheidungen wird der Spielausgang berechnet


Wer spielt, wer muß auf die Bank? Per Editier-Funktion verpassen Sie den Balltretern individuelle Kosenamen

LEEDS UNITED CHAMPIONS

Wieviele Fußballtrainer-Simulationen braucht der Mensch? Diese Neuerscheinung aus England will jene Sportfreunde beglücken, die sich am »Bundesliga Manager« schon satt gespielt haben.

Der Traditionsverein Leeds United errang letztes Jahr den Meistertitel im englischen Profi-Fußball. Grund genug für die kleine Softwarefirma CDS, die balltretenden Recken erstmals in einem Computerspiel zu verewigen. »Leeds United Champions« ist ein Sport-Strategiespiel à la »Bundesliga Manager Professional«. Sie sind lediglich für Schreibtisch-Jobs wie Aufstellung, Vertragsverlängerungen und Finanzverwaltung zuständig. Die eigentlichen Resultate auf dem grünen Rasen können nicht direkt beeinflußt werden, sondern sind eine kalkulierte Folge Ihres taktischen Schalten und Waltens sowie einer Prise Glück.

Leeds United Champions orientiert sich natürlich stark am englischen Liga-Spielbetrieb. Sie beginnen mit dem meisterlichen Club erstaunlicherweise in der 4. Division (einer Art Dorf- und Einöd-Klasse). Nur durch zähes Siegen arbeitet man sich Aufstieg für Aufstieg in die höchste Spielklasse vor, die etwa der deutschen Bundesliga entspricht. Exzentrischste Eigenart des britischen Spielbetriebs ist das Vergeben von drei statt zwei Punkten bei einem Sieg. Immerhin sind Anleitung und Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt worden; Güteklasse »holprig, aber verständlich«.

Richtig herb geht's bei der Menüstruktur zur Sache: Die Icons, mit denen Sie die einzelnen Stationen Ihres Trainerdaseins anwählen, sind überflüssigerweise auf zwei Bildschirme verteilt. Die meisten Funktionen wie das Ändern der Eintrittspreise oder den Stadionausbau benötigt man ohnehin nur alle Jubeljahre. Umso häufiger begutachten Sie die Aufstellung (wer ist gut genug für den Einsatz, wer schmort auf der Bank?) und den Transfermarkt. Sie lassen durch einen Abwerber entweder um Profis anderer Vereine bieten, oder lachen sich ein paar Teenager für die Nachwuchstruppe an. Unter der Leitung eines fähigen Jugendtrainers werden die Bambini von Woche zu Woche stärker. Wer im zarten Alter schon einen ordentlichen Talentwert entwickelt, kann für wenig Geld in die erste Mannschaft befördert werden. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

In technischer Hinsicht ist das Programm eine ziemliche Frechheit: keinerlei Soundkarten-Unterstützung, ausschließlich Tastatur-Steuerung und eine Schlunz-Grafik, bei der jede gemeine EGA-Karte sich schamhaft in den Slot verkriechen möchte. Der Zorn über solchen Schlendrian wird nur durch den relativ niedrigen Preis des Programms gemildert. Dafür gibt's Bugs im Dutzend billiger: Mir ist es wiederholt passiert, daß Spieler, deren Vertrag gerade frisch verlängert wurde, eine Woche später erneut verhandeln wollten. Auch das mehrfache Auftauchen der eigenen Mannschaft in Pokalwettbewerben ist schon einmal vorgekommen.

Im Genre der Fußball-Strategiespiele gibt es in Gestalt von »Bundesliga Manager Professional« einen Hecht im Karpfenteich. Dieser Bestseller von Software 2000 hat bessere Grafik, mehr spielerischen Feinschliff, schönere Bedienung, ist ganz auf den deutschen Bundesliga-Spielbetrieb abgestimmt und verbreitet wesentlich mehr Stadion-Atmosphäre und Spannung. Fußball-Fans werden Leeds United zur Not einige Motivations-Fitzelchen abringen können, aber warum soll man sich mir einem derart spröden Stück abplagen, wenn es einen so leckeren Konkurrenten gibt?

LEEDS UNITED CHAMPIONS

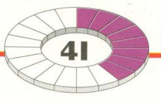
■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

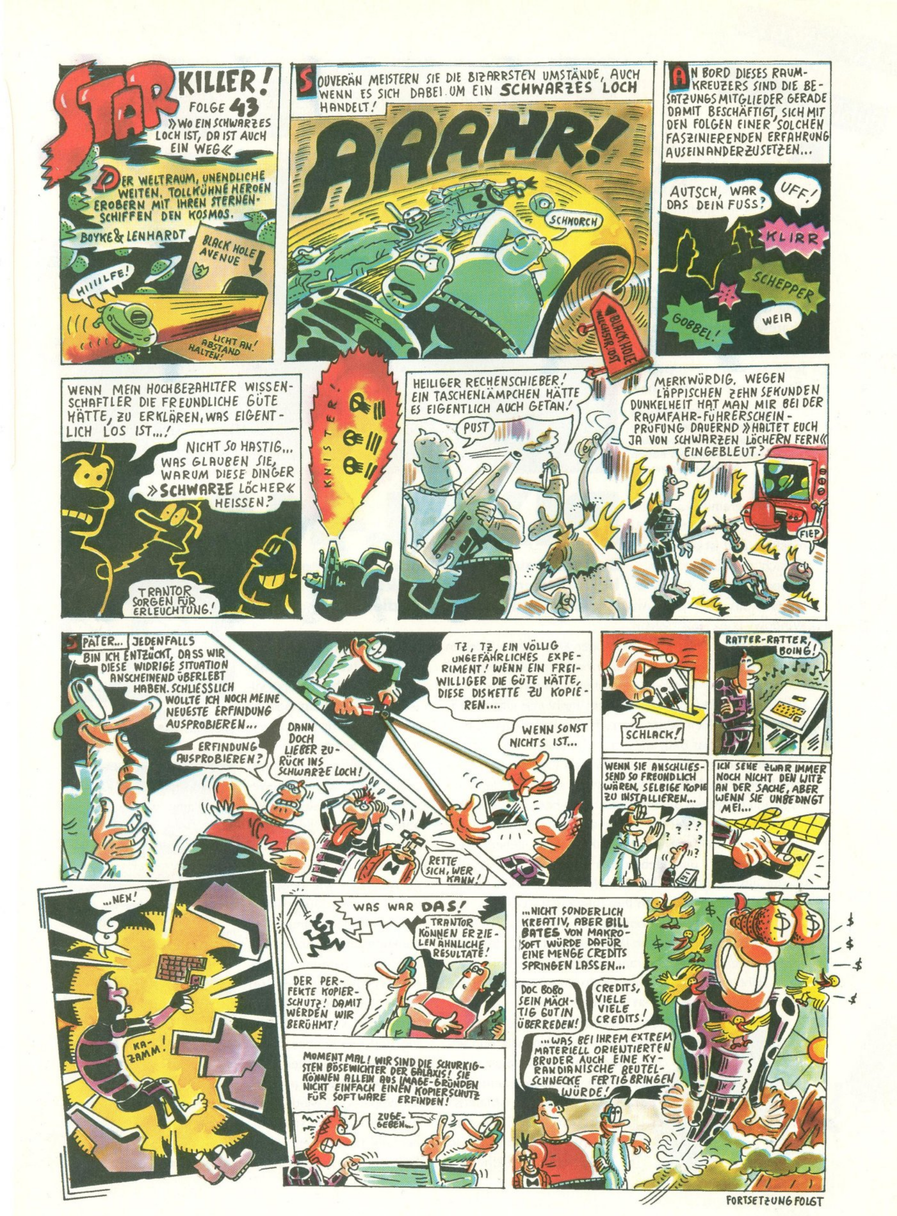
Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	CDS
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ungenügend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,8 MByte

Besonderheiten:
Spieler- und Teamnamen dürfen geändert werden.

Wir empfehlen: 286er (min. 10 MHz) mit 640 KByte RAM und EGA/VGA.




STAR KILLER!
FOLGE 43
»WO EIN SCHWARZES LOCH IST, DA IST AUCH EIN WEG«
DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN. TOLLKÜHNE HEROEN EROBERN MIT IHREN STERNENSCHIFFEN DEN KOSMOS.
BOYKE & LENHARDT
BLACK HOLE AVENUE
HIIIILFE!
LICHT AN! ABSTAND HALTEN!
SOUVERÄN MEISTERN SIE DIE BIZARRSTEN UMSTÄNDE, AUCH WENN ES SICH DABEI UM EIN SCHWARZES LOCH HANDELT!
AAAAHR!
SCHNORCH
BLACK HOLE
AN BORD DIESES RAUMKREUZERS SIND DIE BESATZUNGSMITGLIEDER GERADE DAMIT BESCHÄFTIGT, SICH MIT DEN FOLGEN EINER SOLCHEN FASZINIERENDEN ERFAHRUNG AUSEINANDERZUSETZEN...
AUTSCH, WAR DAS DEIN FUSS?
UFF!
KLIRR
SCHEPPER
GOBBEL!
WEIA
WENN MEIN HOCHBEZAHLTER WISSENSCHAFTLER DIE FREUNDLICHE GÜTE HÄTTE, ZU ERKLÄREN, WAS EIGENTLICH LOS IST...!
NICHT SO HASTIG... WAS GLAUBEN SIE, WARUM DIESE DINGER »SCHWARZE LÖCHER« HEISSEN?
TRANTOR SORGEN FÜR ERLEUCHTUNG!
KNISTER!
HEILIGER RECHENSCHIEBER! EIN TASCHENLÄMPCHEN HÄTTE ES EIGENTLICH AUCH GETAN!
PUST
MERKWÜRDIG. WEGEN LÄPPISCHEN ZEHN SEKUNDEN DUNKELHEIT HAT MAN MIR BEI DER RAUMFAHR-FÜHRERSCHEINPRÜFUNG DAUERND »HALTET EUCH JA VON SCHWARZEN LÖCHERN FERN« EINGEBLEUT?
FIEP
SPÄTER... JEDENFALLS BIN ICH ENTZÜCKT, DASS WIR DIESE WIDRIGE SITUATION ANSCHEINEND ÜBERLEBT HABEN. SCHLIESSLICH WOLLTE ICH NOCH MEINE NEUESTE ERFINDUNG AUSPROBIEREN...
ERFINDUNG AUSPROBIEREN?
DANN DOCH LIEBER ZURÜCK INS SCHWARZE LOCH!
TZ, TZ, EIN VÖLLIG UNGEFÄHRLICHES EXPERIMENT! WENN EIN FREIWILLIGER DIE GÜTE HÄTTE, DIESE DISKETTE ZU KOPIEREN....
WENN SONST NICHTS IST...
RETTE SICH, WER KANN!
SCHLACK!
RATTER-RATTER, BOING!
WENN SIE ANSCHLIESSEND SO FREUNDLICH WÄREN, SELBIGE KOPIE ZU INSTALLIEREN...
ICH SEHE ZWAR IMMER NOCH NICHT DEN WITZ AN DER SACHE, ABER WENN SIE UNBEDINGT MEI...
...NEIN!
KA-ZAMM!
WAS WAR DAS!
TRANTOR KÖNNEN ERZIELEN ÄHNLICHE RESULTATE!
DER PERFEKTE KOPIERSCHUTZ! DAMIT WERDEN WIR BERÜHMT!
MOMENT MAL! WIR SIND DIE SCHURKIGSTEN BÖSEWICHTER DER GALAXIS! SIE KÖNNEN ALLEIN AUS IMAGE-GRÜNDEN NICHT EINFACH EINEN KOPIERSCHUTZ FÜR SOFTWARE ERFINDEN!
ZUGEGEBEN...
...NICHT SONDERLICH KREATIV, ABER BILL BATES VON MAKROSOFT WÜRDE DAFÜR EINE MENGE CREDITS SPRINGEN LASSEN...
DOC BOBO SEIN MÄCHTIG GUT IN ÜBERREDEN!
CREDITS, VIELE VIELE CREDITS!
...WAS BEI IHREM EXTREM MATERIELL ORIENTIERTEN BRUDER AUCH EINE KYRANDIANISCHE BEUTELSCHNECKE FERTIGBRINGEN WÜRDE!
FORTSETZUNG FOLGT



In der oberen Symbolleiste sind alle Malfunktionen per Mausklick zu erreichen; manche Funktionen haben kleine Untermenüs

PIXEL-MAGIE

Das Shareware-Malprogramm Neopaint hat nicht nur viele feine Funktionen, sondern ist auch kinderleicht zu bedienen.

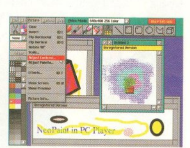
Bisher waren Malprogramme auf PCs in zwei Kategorien einzuteilen: Da gab es die Profi-Programme wie »Deluxe Paint« und »PC Paintbrush«, die mit ausgefeilter Benutzerführung und gigantischem Funktionsumfang die Kollegen aus dem Shareware- und PD-Lager links liegen ließen. Doch jetzt sprengt »Neopaint« diese Grenzen. Das Shareware-Programm kann fast alles, was die Großen vormachen, und ist dabei ganz einfach zu bedienen.

Neopaint ist ein DOS-Programm, das aber eine Art Windows-Look bietet. Wenn Sie viel RAM in Form von EMS oder XMS haben, können Sie mehrere Bilder gleichzeitig in Fenstern darstellen. Die Fenster sind vergrößer- und verkleinerbar und können natürlich auch beliebig plaziert werden. Probleme gibt es nur, wenn die einzelnen Bilder unterschiedliche Paletten haben; dann erscheint das Bild, an dem Sie gerade arbeiten, in den richtigen Farben, während die anderen in Falschfarben zu sehen sind. Ähnlich wie bei Windows können Sie auch zwischen mehreren Bildern Ausschnitte hin- und herkopieren. Sie markieren mit der Schere einfach einen beliebigen Ausschnitt, wählen den Menüpunkt »Copy«, gehen in ein anderes Fenster, und kleben den Ausschnitt mit »Paste« wieder ein. So können Sie schnell Fotomontagen zusammenstellen oder Ihr Logo in Ihre Bilder einkleben.

Das Malprogramm wird komplett mit der Maus gesteuert; ohne dieses Eingabemedium läuft Neopaint nicht. Bildsymbole am oberen Bildschirmrand zeigen alle Malfunktionen, die es gibt. Sie können mit Pinseln verschiedener Dicke arbeiten, Kreise, Recht- und Vielecke zeichnen und sogar einfache dreidimensionale Formen wie Quader und Pyramiden in Ihr Bild setzen. Neopaint bietet sogar neue Funktionen, die bisher kein Malprogramm hatte. Ein »Markierstift« arbeitet wie die bekannten Leuchtstifte und kann so Stellen einer Grafik hervorheben, aber auch für künstlerische Effekte genutzt werden. Eine Reihe von Spezialeffekten dient hauptsächlich zur Bearbeitung digitalisierter Bilder. So können Sie Bilder in Helligkeit, Kontrast und Farbton ändern, Bewegungs- und Mosaik-Effekte anfertigen oder Bilder beliebig vergrößern und verkleinern. Kurzum, bis auf wenige Ausreißer wie beispielsweise Farbverläufe findet man hier den kompletten Funktionsumfang von teuren Profi-Malprogrammen. Bilder werden in den drei bekanntesten Grafikformaten (GIF, PCX und TIFF) gelesen und geschrieben. Praktisch alle VGA-Karten können von Neopaint auch in den Super-VGA-Modi angesprochen werden, schlimmstenfalls über einen VESA-Treiber. Dann können Sie, je



Mit Spezialeffekten lassen sich Bilder fast beliebig verfremden



Mit Menüs erreichen Sie die Spezialfunktionen des Programms; mehrere Bilder können gleichzeitig geöffnet sein



Die Stempel-Funktion ist quasi eine Bibliothek von Mini-Grafiken, die Sie beliebig verwenden und erweitern können

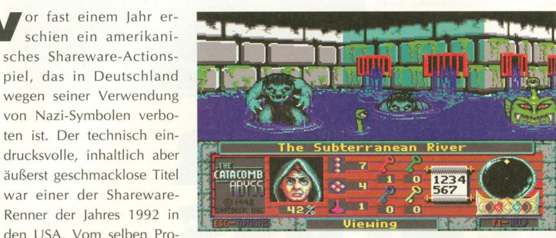


nach Grafikkarte, in Auflösungen bis zu 1024 mal 768 in 256 Farben arbeiten. Wenn es sein muß, dürfen Sie Ihre Bilder sogar noch größer machen und scrollen einfach über die Leinwand.

Die Shareware-Version von Neopaint, die beliebig weitergegeben werden darf, ist voll funktionsfähig. Nur beim Wechseln des Grafikmodus oder Verlassen des Programms werden Sie freundlich an die Registrierung erinnert. Die Registrierungs-Gebühr nach spätestens vier Wochen beträgt 99 Mark; dafür erhalten Sie ein verpacktes Original mit Handbuch. Für 39 Mark mehr erhalten Sie zusätzlich eine Diskette mit zirka 40 neuen Zeichensätzen für die Textfunktion des Programms. Die Shareware- und Vollversion von Neopaint sind bei CDV erhältlich. **(bs)**

SCHAURIGE DUNGEONS

In dunklen Dungeons wartet meistens ein Rollenspiel, doch in diesen 3D-Katakomben sind schnelle Reflexe für rasante Action gefragt.



Abenteuer im Abwasser-Kanal: Hier greifen die Monster auch schon mal unter der Oberfläche an

Vor fast einem Jahr erschien ein amerikanisches Shareware-Actionsspiel, das in Deutschland wegen seiner Verwendung von Nazi-Symbolen verboten ist. Der technisch eindrucksvolle, inhaltlich aber äußerst geschmacklose Titel war einer der Shareware-Renner der Jahres 1992 in den USA. Vom selben Programmierteam kommt nun ein technisch nahezu identisches Fantasy-Spiel, das auch für den deutschen Markt geeignet ist. »Catacomb Abyss« ist dabei der erste Teil einer Trilogie, von der die Teile 2 und 3 vom Hersteller verkauft werden. Der erste Teil darf hingegen beliebig kopiert und auch an Freunde weitergegeben werden.

Catacomb Abyss fängt da an, wo normalerweise Rollenspiele aufhören. Der Obergegner mit dem Namen Nemesis ist besiegt, das Land sollte eigentlich in Frieden ruhen. Doch die Anhänger von Nemesis haben einen großen Tempel gebaut, um den herum seltsame Dinge vorgehen. Sie entschließen sich, in dem Mausoleum mal nach dem Rechten zu sehen. Catacomb Abyss ist ein 3D-Actionspiel, bei dem Sie das Geschehen aus der Perspektive der Spielfigur sehen. Die 3D-Grafik, die leider nur in EGA-Qualität dargestellt wird, ist selbst auf kleinen PCs mit 286-Prozessor noch erstaunlich flott. Auf 386ern und besseren Systemen ist das Programm nahezu fließend schnell. Spielerisch ist das Produkt eher simpel aufgebaut: Sie laufen durch die Gänge, sammeln Extras und Schlüssel ein und schießen mit »Magic Missiles« auf die zahlreichen angreifenden Monster. So kämpfen Sie sich Ebene um Ebene durch den Tempel und versuchen das Geheimnis um Nemesis zu lüften (ganz wird es Ihnen natürlich im ersten Teil nicht gelingen).

Gesteuert wird am besten mit der Tastatur. Die rechte Hand liegt auf den Cursor-Tasten, mit denen Sie vorwärts und rückwärts gehen und sich um die eigene Achse drehen. Die linke Hand bedient die Waffen: Bei Druck auf die Control-Taste werfen Sie einen Feuerball, die Tasten »Y« und »X« schleudern mehrere Bälle auf einmal in einer Linie oder im Kreis. Diese beiden Extras sind allerdings begrenzt und müssen durch Aufsammeln von Kristallen immer wieder aufgefrischt werden. Außerdem können Sie Heiltränke einsammeln, die nach Druck auf die Taste »C« Ihre angeschlagene Gesundheit wieder auf Vordermann bringen. Catacomb Abyss ist ein rasantes Actionspiel, das jede Menge Spaß macht. Es hat gewiß nicht die Spieltiefe eines »Ultima Underworld«, denn auf Puzzles müssen Sie hier völlig verzichten. Komfort wird trotzdem groß geschrieben: Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, jederzeit den Spielstand zu speichern. Da auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad viele Zaubertränke herumstehen, kommen Sie problemlos in die tieferen Ebenen des Spiels und können sich dort richtig abreagieren. Für ein paar Minuten Dampf ablassen ist das Spiel ebenso geeignet, wie für ein konzentriertes Durchspielen an einem oder mehreren Nachmittagen. Ist Teil 1 geschafft, wollen Sie mit Sicherheit die beiden nächsten Episoden haben, die schönere Grafik und härtere Gegner versprechen. **(bs)**



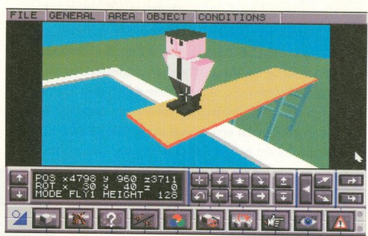
Auf einem Friedhof fängt alles an, komplett mit den obligatorischen Zombies



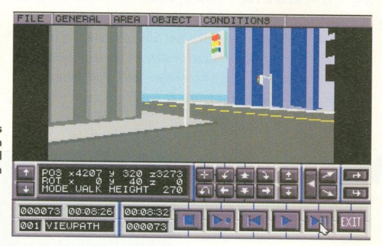
In unterirdischen Höhlen treffen Sie auf klapperige Skelette und wilde Orks



Ein Bild aus dem dritten Teil, bei dem auch Roboter aus der Zukunft ins Spiel kommen



Aus den Basis-Objekten wie Würfel und Linien läßt sich mit etwas Geschick sogar eine menschliche Figur bauen



In einem Videorecorder-Modus können Sie Kamerafahrten durch Ihre 3D-Welt aufnehmen und wiedergeben

3D Construction Kit 2.0

ICH BAU' DIR EIN SCHLOSS

»Virtual Reality« zum Selberbauen verspricht uns Domark mit der Neuauflage des 3D Construction Kits. Sei es eine Traumvilla, ein Raumschiff oder ein Fantasy-Abenteuerspiel; nur Ihrem Vorstellungsvermögen sollen Grenzen gesetzt sein.

Die Computerwelt ist ständig in Bewegung, jeden Monat strömen neue Begriffe auf uns ein. Eines der Hauptschlagwörter, die jeder benutzt, aber keiner versteht, ist »Virtual Reality«, abgekürzt VR. Kaum ist der Begriff in aller Munde, gibt es auch die ersten VR-Produkte für PCs. Die meisten sind unerschwinglich und setzen Hardware-Investitionen von mehreren zehntausend Mark voraus, doch die Software-Firma Domark verspricht es uns billiger. Für nur 150 Mark soll das »3D Construction Kit 2.0« die virtuelle Wunderwelt auf den Heim-PC bringen.

Die 2.0 im Namen verrät es: Dieses Kit ist kein brandneues Produkt. Schon vor knapp zwei Jahren gab es ein 3D Construction Kit, damals noch als das ultimative Werkzeug zum Selberbauen von 3D-Spielen bezeichnet. Zur Version 2.0 sind zwar viele neue Funktionen hinzugekommen, das Grundprinzip ist aber gleich geblieben; der Schwenk vom Spiele-Baukasten zum VR-Produkt ist also eher eine Erfindung der Marketing-Abteilung.

Mit dem 3D Construction Kit bauen Sie »Welten«, die aus mehreren »Areas« bestehen. Eine Area hat zu Beginn nur einen Boden und einen Himmel; außerdem ist sie begrenzt und hört an den Kanten eines recht großen Würfels auf. In die Area setzen Sie Objekte. Davon allerdings kennt das 3D Construction Kit nur wenige: Würfel, Kugeln, Pyramiden, Linien, Rechtecke und noch ein paar andere abstrakte Gebilde. Komplexe Gegenstände wie ein Auto, ein Haus oder eine Figur müssen aus diesen Basis-Objekten zusammengesetzt werden. Dazu lassen sich die Basis-Objekte drehen, zerren und teilweise verbiegen; außerdem können Sie sie anmalen, teilweise durchsichtig machen und miteinander verbinden. Wenn Sie so beispielsweise



Leer geht's los: Nur der Boden und der Himmel sind zu sehen

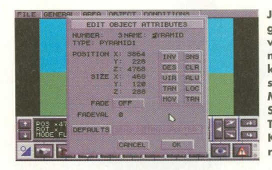
Unser erstes Objekt wird ein Würfel, den wir aus dem Menü auswählen

Der Würfel wird plattgedrückt, und ergibt so den Unterbau für ein Haus

Als Dach erzeugen wir uns eine Pyramide mit abgeschnittener Ecke

In der Ansicht von oben vergrößern wi[r] die Pyramide, so d[aß] sie auf den Quader paßt

das Äußere eines Hauses gebaut haben und sich nun die Inneneinrichtung vornehmen möchten, eröffnen Sie eine weitere Area in Ihrer Welt. In diese setzen Sie dann Innenwände, Möbel und was sonst in Ihr Haus gehört. Die Haustür wird zu einem Teleporter: Sie werden von ihr von einer Area in die nächste versetzt. Berühren Sie beim Gang durch die dreidimensionale Außenwelt die Tür, gelangen Sie ins Innere des Hauses.



Jetzt geht ans Eingemachte: Wenn sich was bewegen soll, müssen Sie ein kleines Programm schreiben.
Mit Attributen legen Sie Details wie Transparenz oder Kollisionen mit anderen Objekten fest

»Durch die Außenwelt gehen« ist leichter gesagt, als getan. Sie benutzen dazu die Tastatur auf Ihrem Computer, um vorwärts zu gehen, sich zu drehen oder nach oben und unten zu gucken. Wenn Sie mehr Bewegungsfreiheit brauchen, können Sie auch über dem Gelände schweben und die wildesten Drehungen ausführen. Sie können auch mit Gegenständen im Bild »arbeiten«: Die Maus bewegt ein Fadenkreuz, die Mausknöpfe lassen einen Lichtstrahl durch das Bild laufen, um zu zeigen, daß Sie den Gegenstand berührt haben. Was die beiden Mausknöpfe machen und wie der Gegenstand reagiert, müssen Sie aber erst programmieren.
Im 3D Construction Kit ist eine komplette Programmiersprache integriert. Auch wenn Sie schon mal programmiert haben, müssen Sie hier doch komplett neu umdenken, denn Sie schreiben nicht ein großes Programm, sondern viele kleine Routinen für jedes einzelne Objekt. Für jeden Gegenstand müssen Sie genau festlegen, was er macht, wenn er von Ihren imaginären Fingern berührt wird.
Um Sie bei Ihrer Arbeit zu unterstützen, haben die Programmierer etwa 100 Szenen und Objekte gespeichert, die Sie in Ihre eigenen Welten einbauen können. Die Grundzüge des Programms werden Ihnen auch in einem beiliegendem Videoband (VHS, in englischer Sprache) gezeigt. Schon innerhalb von wenigen Minuten können Sie die Form eines Hauses aus ein paar Objekten zusammenbauen.

VIRTUAL REALITY

Virtual bedeutet »Nicht wirklich«, Reality steht für »Wirklichkeit«. Eine nicht wirkliche Wirklichkeit? Wie soll das gehen?
Mit Virtual Reality bezeichnen Computer-Forscher ihre Anstregungen, den Benutzer bestmöglich in eine Computererzeugte Welt zu stecken. Jedes Videospiel ist somit eine, wenn auch sehr grobe Form von VR. In den VR-Labors der Forscher wird mit anderen Mitteln gearbeitet. Spezielle Brillen mit zwei Video-Monitoren erzeugen ein dreidimensional wirkendes Bild. Sensoren tasten dabei ab, in welche Richtung die Brille »sieht«. Bewegen Sie den Kopf, ändert sich der Blickwinkel der Grafik entsprechend. Meist gehört zu einem VR-System auch ein Handschuh, der quasi den Joystick ersetzt. Die Position der Hand und der Finger wird in die 3D-Welt eingeblendet. Durch die Brille sehen Sie Ihre künstliche Hand und können so Gegenstände greifen.
Auch die teuersten VR-Systeme sind noch lange von einer echten künstlichen Wirklichkeit entfernt: Die 3D-Grafik ist zu grob und zu langsam, in den Fingern kann man nichts spüren, wenn man einen virtuellen Gegenstand nimmt. Trotzdem denken schon viele Firmen über die Nutzung in der Unterhaltung nach.
In England und USA sind schon die ersten VR-Systeme in den Spielhallen zu finden, und so mancher Videospiel-Hersteller läßt in seinen Labors schon an der Entwicklung solcher Geräte für den Hausgebrauch tüfteln.
Doch bis Sie in den eigenen vier Wänden eine virtuelle Welt erscheinen lassen können, werden sicher noch einige Jahre vergehen.

Geht es aber an komplizierte Gegenstände, die nicht nur statisch herumstehen sollen, sondern sich bewegen und mit Ihnen interagieren, wird es kompliziert. Die komplexen Zusammenhänge werden vom Handbuch nur sehr ungenügend und leider auch nur auf Englisch erklärt. Sich hier durchzubeißen erfordert Geduld und Programmier-Erfahrung in einer Sprache wie Basic, um die Konzepte schneller zu begreifen. Besonders negativ fiel uns dabei auf, daß die Programmierer zwar 100 grafische Objekte beigepackt haben, aber nicht ein einziges klitzekleines Beispielprogramm.
Wenn Sie sich für das Thema 3D-Grafik oder VR interessieren, ist das 3D Construction Kit ein passabler Einstieg in die Materie. Die grobe Grafik, die von den meisten 3D-Actionspielen der heutigen Zeit übertroffen wird, lockt aber niemanden mehr hinter dem Ofen vor. Und um alle Fähigkeiten des Produkts auszuschöpfen, müssen Sie sich ein paar Tage mit einem ungenügenden Handbuch (und einem Englisch-Wörterbuch) um die Ohren schlagen. Die Ergebnisse am Ende sind reiner Selbstzweck: Die Grafik-Ausgabe ist einfach zu ungenau, um beispielsweise eine echte Wohnungseinrichtung mit dem Programm zu planen. **(bs)**



Jetzt muß unser Dach nur noch um ein paar Zentimeter nach unten gesetzt werden

Im Farbmenü sorgen wir für die Malerarbeiten: Das Dach wird rot, der Unterbau grau

Doch wie kommen wir hinein? Wir bauen uns eine Tür mit einem Rechteck

Das eingefärbte Rechteck wird einfach an die Hauswand geklebt

Ein paar Objekte später hat unser Haus Fenster und einen rauchenden Schornstein

Vor fünf Jahren noch war man mit einer 40-MByte-Festplatte ein König. Alle Programme, die man brauchte, paßten bequem drauf, für ein paar Spiele war auch noch mehr als genug Platz. Doch dann setzte ein Byte-Wachstum ein, das selbst die Vermehrungsrate von Kaninchen in den Schatten stellte. Textverarbeitungen wurden zu 15-MByte-Monstren, Windows breitete sich wie ein Steppenbrand aus und zu guter Letzt zeigten uns Firmen wie Origin, Sierra und Electronic Arts, daß man mal eben die halbe Festplatte mit einem einzigen Spiel füllen kann. Diese Datenflut läßt sich nur noch mit mehr Speicherplatz bewältigen. Aber eine neue Festplatte ist teuer und muß umständlich eingebaut werden. Da klingt folgende Versprechung verlockend: »Dieses Programm ist einfach zu installieren und verdoppelt den Platz auf Ihrer Festplatte - aus 20 MB werden 40 MB!«. So werben immer mehr Software-Hersteller für einen neuen Typ von Software, der im Volksmund »Festplatten-Verdoppler« genannt wird.



Ist die Festplatte wieder mal voll? Programme wie »Stacker« und »SuperStor« verheißen Abhilfe. Doch können die Festplatten-Verdoppler das Versprechen halten?

Festplatten-Verdoppler

AUS EINS

Wie funktioniert das?

Kein Programm der Welt kann Ihre Festplatte tatsächlich größer machen. Die einzige Möglichkeit, mehr Platz auf der Harddisk zu schaffen, besteht darin, die Daten dichter zusammenzupacken. Viele Computerdaten gehen mit dem Platz nicht gerade sparsam um. Denken Sie beispielsweise an eine Datenbank mit vielen Namen. Ein Name dürfte zum Beispiel maximal 200 Zeichen lang sein. Da die meisten Namen aber wesentlich kürzer sind, steht in den meisten dieser 200 Zeichen nichts, oder besser gesagt, ein Leerzeichen. Anstelle sich nun 170 Leerstellen zu merken, könnte der Computer doch auf die Festplatte einfach die Kombination »170xLeerzeichen« speichern, die nur fünf Zeichen benötigen würde, also 165 Leerstellen spart.

Datenbankprogramme können dies aber meist nicht machen, denn um möglichst schnell auf die Daten zuzugreifen, werden sie in der festen Länge (eben den 200 Zeichen) gespeichert. Um zum zehntausendsten Namen zu gelangen, braucht der Computer nur 10000 mal 200 Zeichen nach vorne zu springen, anstatt sämtliche Namen lesen zu müssen. Solche Datenbankprogramme sind sicher ein Extremfall. Aber auch in Grafik-, Text- ja sogar Programm-Dateien ist immer etwas Luft drin.

Ein Festplatten-Verdoppler packt nun alle Daten, die auf die Festplatte geschrieben werden. Wenn sie wieder gelesen werden sollen, entpackt der Verdoppler sie wieder. Der Witz dabei ist, daß alle anderen Programme nichts davon merken. Die Datenbank glaubt weiterhin, 170 Leerzeichen zu schreiben und zu lesen.

Wie installiert man einen Verdoppler?

Fast alle Festplatten-Verdoppler arbeiten mit einem sogenannten virtuellen Laufwerk. Virtuell bedeutet, daß dieses Laufwerk nur in der »Phantasie« des Computer existiert. Nehmen wir an, sie haben eine 40-MByte-Festplatte. Der Verdoppler erzeugt nun ein virtuelles Laufwerk, das doppelt so groß ist, also 80 MByte. Sie haben jetzt aber keinesfalls 120 MByte zur Verfügung; die 40-MByte-Festplatte ist randvoll mit einer einzigen Datei, die dem Verdoppler gehört. Diese Datei enthält die gepackten Daten des virtuellen Laufwerks. Die meisten Verdoppler-Programme sind noch etwas flexibler. So könnten Sie auf Ihrer 40-MByte-Platte 20 MByte ungepackt lassen, und mit den übrigen 20 MByte ein virtuelles 40-MByte-Laufwerk erzeugen. Auf größeren Festplatten könnten sie beispielsweise 120 MByte in 30 ungepackte und die anderen 90 auf zweimal 45 MByte (virtuelle 2 x 90 MByte) zerlegen. Und wenn Sie schon Ihre Festplatte fast voll gepackt haben? Die meisten Verdoppler können sich dann intelligent installieren. Sie erzeugen erst ein kleines virtuelles Laufwerk, kopieren ein paar Dateien darauf, vergrößern das Laufwerk ein wenig, kopieren weitere Dateien drauf, und so weiter, bis alle Dateien des echten auf dem virtuellen Laufwerk gelandet sind.

Wenn Sie schon Programme installiert haben, die daran gewöhnt sind, sich auf einem bestimmten Laufwerk zu befinden (beispielsweise auf C:), haben Sie jetzt ein kleines Problem. Das virtuelle Laufwerk hat einen neuen Buchstaben bekommen (beispielsweise D:), so daß die Programme teilweise nicht mehr ihre Daten finden. Sie können diese nun neu installieren, oder aber durch ein weiteres Programm (das jedem Verdoppler beiliegt) vertauschen. Aus dem virtuellen Laufwerk wird nun C:, das echte Laufwerk muß sich hingegen mit dem D: begnügen. Ob das sinnvoll ist, hängt aber ganz von Ihrer Konfiguration ab.



MACH ZWEI

Verdoppeln sie wirklich?

Bisher klingt alles zu schön, um wahr zu sein. Man installiert ein Programm und hat den doppelten Platz. Oder? In der PC PLAYER-Redaktion haben wir mehrere Verdoppler ausprobiert, und können die Werbeaussagen der Hersteller nicht ganz bestätigen. Je nach Programm gewinnen Sie manchmal anderthalb mal bis doppelt so viel Platz; aber manche Programme widerstehen jedem Packversuch und brauchen denselben Platz, als vorher auch. Dazu gehören, wie kaum anders zu erwarten, in erster Linie Spiele.

Seit Firmen wie Origin und Sierra uns mit Zeichentrick-Grafik und digitalisierter Sprache beeindrucken wollen, belegen manche Spielprogramme Platz in der Größenordnung von 10 bis 20 MByte. Nun wissen die Spielehersteller, daß Festplattenplatz ein kostbares Gut ist. Deswegen packen sie ihre Daten, so gut sie nur können. Einmal gepackte Daten lassen sich aber nicht nochmal weiter packen - hier sind die Verdoppler machtlos. Unsere Tabelle 1 zeigt dies an einigen aktuellen Beispielen.

Die meisten Hersteller von Verdopplersoftware sind nicht darauf vorbereitet, daß Sie vielleicht ein Spiel mit mehreren Megabyte installieren, was zu sehr unangenehmen Nebeneffekten führen kann. Nehmen wir an, sie haben ein virtuelles 40-MByte-Laufwerk eingerichtet und installieren »Wing Quest 9«, das neue supergepackte Spiel, das fast genau 20 MByte belegt. Wenn Sie sich ein Directory des virtuellen Laufwerks ansehen, lesen Sie: »20 MByte frei«. Sie starten das Spiel, wollen einen Spielstand speichern, und lesen auf einmal: »Die Festplatte ist voll, der Spielstand kann nicht gespeichert werden«. Was ist passiert?

Der Verdoppler hat dem Directory-Programm gesagt: Auf der Platte sind 40 MByte frei. Leider konnte der Verdoppler das Spiel aber nicht packen, also sind die echten 20 (oder die virtuellen 40) MByte schon voll. Das Directory-Programm hat also eine Fehlinformation des Verdopplers gekriegt, sie können sich gerade bei der Installation von Spielen nicht auf den DOS-Befehl DIR verlassen. Inzwischen haben die meisten Hersteller das Problem erkannt und bauen in die neuesten Verdoppler-Versionen eine Korrektur ein; die meisten Verdoppler haben heute schon einen Extra-Befehl, der Ihnen den tatsächlichen freien Platz anzeigt. Wieviel Platz der Verdoppler tatsächlich schaffen kann, hängt vom Inhalt Ihrer Festplatte ab. Sind es fast nur aktuelle Spiele, paßt kaum mehr drauf, als vor der Verdopplung. Haben Sie dagegen große Datenbanken oder Textmengen, die noch ungepackt sind, können Sie im besten Fall sogar das dreifache auf die Festplatte quetschen. Auch Windows-Programme lassen sich oft gut packen; Utilities oder Bilder aus Malprogrammen sind hingegen meistens schon gut gepackt.

TABELLE 1: BEISPIELE VON PACKARTEN

Programm	Vorher	Nachher	Faktor	Platzgewinn
Links 386 Pro	9,6 MByte	8,7 MByte	1,1	0,9 MByte
Aces of the Pacific	6,6 MByte	4,7 MByte	1,4	1,9 MByte
Kings Quest 6	16 MByte	12,3 MByte	1,3	3,7 MByte
Terminator 2029	12 MByte	9,3 MByte	1,3	2,7 MByte
Windows	5,1 MByte	2,8 MByte	1,8	2,3 MByte
After Dark	4,6 MByte	1,9 MByte	2,4	2,7 MByte
Corel Draw	5,6 MByte	2,5 MByte	2,2	3,1 MByte

Diese Beispiele wurden auf einem unserer Arbeitsrechner unter Verwendung des Programms »Stacker« ermittelt. Die Verzeichnisse enthielten teilweise zusätzliche Daten aus unserer täglichen Arbeit. Die Werte sollen Ihnen nur einen Eindruck vermitteln, welche Packraten möglich sind, und können je nach Programm und Computersystem von unseren Ergebnissen abweichen.

Tabelle 2 gibt Ihnen einen Überblick, welche Dateien sich gut und welche weniger gut packen lassen.

Wie kompatibel sind sie?

Jeder Hersteller von Verdoppler-Programmen wird Ihnen erzählen, daß seine Software mit praktisch allem läuft. Auch hier haben wir gegenteilige Erfahrungen machen müssen. Abgesehen vom oben angesprochenen Problem, daß die Festplatte unvermutet voll sein kann, haben Verdoppler-Programme noch einige andere Problemzonen.

Verdoppler brauchen Speicherplatz im RAM des Computers. Sie müssen damit rechnen, zwischen 25 und 45 Kilobyte (je nach Programm) RAM zu verlieren. Bei 95 Prozent aller Software macht dies nichts aus, aber einige Spielpro-

10 TIPS FÜR DEN UMGANG MIT FESTPLATTEN-VERDOPPLERN

1) Machen Sie vor der Installation einen kompletten Backup aller Daten.
2) Verdoppeln Sie nicht Ihre ganze Platte. Lassen Sie mindestens 2 MByte echten Platz frei; wenn möglich sogar 10 MByte, falls Sie viele Spiele installieren wollen, entsprechend mehr.
3) Halten Sie sich bei der Installation genau an die Anweisungen des Herstellers.
4) Nach der Installation vergleichen Sie die Daten auf dem virtuellen Laufwerk mit Ihrem Backup, um Fehler in der Installation zu erkennen.
5) Probieren Sie zwei Tage lang alle Programme aus, die Sie haben (auch Disk-Utilities) und vergleichen Sie immer wieder mit dem Backup, ob der Verdoppler einwandfrei funktioniert. Machen Sie die Verdopplung also nicht, wenn Sie den Computer die nächsten Tage dringend brauchen.
6) Packen Sie große Spiele (mehr als 4 MByte) nie auf ein virtuelles Laufwerk.
7) Lassen Sie DOS und Ihre Utilties (Norton Utilities, PC Tools, Speichermanager, Maustreiber und ähnliches), sowie die Utilities des Verdopplers immer auf einem echten Laufwerk, auch wenn der Hersteller sagt, daß sie problemlos auf dem virtuellen Laufwerk installiert werden könnten. So kommen Sie im schlimmsten Fall immer noch an DOS und Ihre Utilities heran.
8) Benutzen Sie das Utility des Herstellers, um einmal im Monat die virtuellen Platten aufzuräumen (defragmentieren). Benutzen Sie dazu niemals ein anderes Utility (Norton, PC Tools).
9) Benutzen Sie niemals einen Disk-Cache mit den virtuellen Laufwerken. Bei den meisten Verdopplern ist es in Ordnung, einen Disk-Cache auf den echten Laufwerken laufen zu lassen, der so auch die Virtuellen beschleunigt.
10) Bevor Sie ein neues Programm installieren, die Festplatten aufräumen oder ein Diskutility benutzen, bei dem Sie nicht hundertprozentig sicher sind, daß alles klappt, gilt die eherne Regel: »Machen Sie ein Backup«. (Das gilt eigentlich auch, wenn Sie keinen Verdoppler einsetzen).

gramme wollen inzwischen so viel Speicher, daß sie auf einmal mit »Zu wenig Speicher abbrechen« werden. Verdoppler-Programme kann man zwar »hochladen« (siehe dazu den Artikel: »Noch mehr RAM!« in dieser Ausgabe), doch einige Spiele können auch dann immer noch nicht funktionieren. Ein unangenehmes Beispiel ist Ultima 7, welches sich auf den meisten Computern nur von einer Boot-Diskette starten läßt; allerdings haben Sie dann keinen Zugriff auf die virtuellen Laufwerke mehr. Sie müssen Ultima 7 also in jedem Fall auf einem echten Laufwerk installieren).

Die virtuellen Laufwerke sind keine echten Laufwerke, sondern eben nur simulierte. Einige Disk-Utilities kriegen das aber nicht mit und geraten ins Schleudern. So haben wir schon mal mit einem an sich harmlosen »Undelete«-Befehl, der gelöschte Dateien wieder herbeizaubern soll, den gegenteiligen Effekt erzielt: Das Undelete-Programm, welches direkt auf eine Festplatte schreibt, zerstörte einige Daten im virtuellen Laufwerk und löschte somit noch mehr Programme. Auch wenn die Hersteller von Verdopplern immer wieder sagen, sie seien zu praktisch jedem Disk-Utility kompatibel, so sollten Sie doch immer doppelt vorsichtig sein und, wenn es um wichtige Daten geht, immer einen Backup in der Hinterhand haben. Denn ist auf einem virtuellen Laufwerk erstmal ein Datenbereich zerstört, kann dies viel schlimmere Folgen haben, als auf einem echten Laufwerk, und den ganzen Datenbestand ins Verderben reißen. Vorsicht ist auch in jedem Fall mit sogenannten Disk-Cache-Programmen geboten: Uns sind in der Redaktion beim wilden Experimentieren mit Disk-Caches zwei virtuelle Laufwerke bis zur Unkenntlichkeit entstellt worden.

Zu guter Letzt: Virtuelle Laufwerke sind langsamer. Der Computer muß die Daten ja packen und entpacken; das kostet Rechenzeit. Schreiben ist dabei wesentlich langsamer als lesen. Normalerweise werden Sie keinen Unterschied sehen, aber bei zeitkritischen Anwendungen (beispielsweise DFÜ mit einem Hochgeschwindigkeits-Modem) können durch die Verzögerungen beim Schreiben Probleme entstehen. Wenn Sie bei zeitkritischen Programmen also Aussetzer bemerken, kann das am Verdoppler liegen.

Soll ich einen Verdoppler kaufen?

Verdoppler-Programme kosten zwischen 70 und 300 Mark. Eine zusätzliche 120-MByte-Festplatte für Ihr System kostet (je nach Hersteller und Händler) zwischen 500 und 700 Mark. 300 bis 400 MByte sind schon für weit unter 2000 Mark zu haben. Mit einer neuen Harddisk haben Sie (sofern Sie den Einbau hinkriegen) nicht die Probleme, die Ihnen Verdoppler-Software aufbürdet. Umgekehrt kann ein Verdoppler-Programm aber auch bei großen Festplatten sinnvoll sein. Einer der PCs in unserer Redaktion, der eine 340-MByte-Festplatte besitzt, ist in ein 140 MByte großes »echtes« und ein 400 MByte großes virtuelles Laufwerk aufgeteilt. Wenn Sie zur Zeit nur 40 oder 80 MByte haben, dann sollten Sie in jedem Fall erstmal eine zweite, möglichst große Festplatte kaufen. Erst ab 120 MByte schon vorhandenem Platz wird ein Verdoppler preislich attraktiv. Haben Sie schon 300 MByte (echt) oder mehr, ist ein Verdoppler wesentlich billiger, als eine weitere Aufstockung des Festplattenplatzes.

TABELLE 2: WAS LÄSST SICH PACKEN?

Besonders gut packen lassen sich:	- ungepackte Datenbanken - ungepackte Tabellen - ungepackte lange Texte
Gut packen lassen sich:	- Windows-Programme - Zeichnungen aus Zeichenprogrammen - Daten aus DTP-Programmen
Ausreichend packen lassen sich:	- DOS-Programme - kurze Texte - einige Spiele
Kaum packen lassen sich:	- die meisten Spiele - Bilder aus Malprogrammen
Gar nicht packen lassen sich:	- bereits gepackte Dateien

Wenn Sie an der kritischen Grenze, also um die 100 MByte vorhandenem Platz, liegen, dann sollten Sie Ihren Arbeitsstil genau begutachten: Haben Sie genug Programme, denen die Verdopplung etwas bringt? Haben Sie keine lebenswichtigen Daten oder machen Sie regelmäßig Backups der wichtigen Daten? Stört es sie nicht, ein bis zwei Tage lang alles auszuprobieren, um sicherzustellen, daß wirklich alles korrekt läuft? Wenn Sie alle drei Fragen ohne zu zögern mit »Ja« beantworten können, ist ein Verdoppler für Sie geeignet. Ansonsten raten wir Ihnen, doch lieber auf eine größere Festplatte zu sparen. **(bs)**



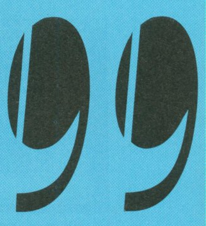
Highscreen HIGHLIGHTS

Jetzt macht Ihr PC endlich das, was Sie wollen!



Highscreen HIGHLIGHTS ● für nur DM 6,– im Monat alles, was jeder Computer-Einsteiger braucht. Verständliche Antworten auf zahllose Fragen! Leicht lesbare, anwenderorientierte Berichte über die aktuelle Hardware und zu den neuen Software-Produkten. Praxisbezogene Kurse und Einführungen in die Welt des PC. Computerlexikon, Tips und Tricks, Leserforum, Kleinanzeigen u.v.m. ...
Holen Sie sich das Wissen, das man sofort umsetzen kann!

Highscreen HIGHLIGHTS – ab sofort im Handel!



DMV-Verlag • Postfach 250 • W-3440 Eschwege







Speichermanager räumen auf

NOCH MEHR RAM!

Da haben Sie nun Ihren teuren PC mit 8 Megabyte RAM vollgepackt und bekommen immer noch Fehlermeldungen wie »Nicht genug Speicher« serviert. Wir geben Ihnen Tips, wie die RAM-Reserven am besten ausgenutzt werden.

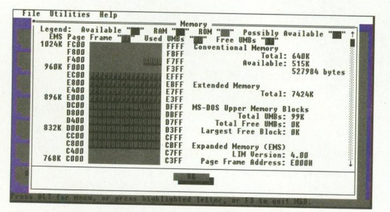
In der letzten Ausgabe von PC Player haben wir unter dem Titel »Mehr RAM!« die Frage untersucht, wo der PC denn die vielen Megabytes versteckt, die er haben soll. Sie kennen nun den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory und wissen, daß trotz aller Anstrengungen nur 640 Kilobyte Speicher für DOS-Programme zur Verfügung stehen. Normalerweise müßten Sie in diese 640 KByte nicht nur das Betriebssystem, sondern auch Ihre Tastatur- und Maustreiber, Hilfsprogramme und andere Daten packen, um so am Ende nur knappe 500 KByte tatsächlich freien Speicher zu haben. Zum Glück hat sich diese Situation mit dem Auftreten von MS-DOS 5.0 gewaltig entschärft. Je nach Aufbau des PCs haben Sie mehr oder weniger UMB-Speicher, in den kleine Programme wie eben diese Treibersoftware geladen werden können. Der wertvolle Speicher in den unteren 640 KByte bleibt frei.

Wie richte ich UMBs ein?

Um die geheimnisvollen UMBs zu erhalten, müssen Sie einen Speichermanager installieren. Bei MS-DOS liegt ein rudimentärer Speichermanager namens EMM386 bei, der, wie der Name schon sagt, nur für 386- und 486-Modelle geeignet ist. Haben Sie noch einen 286, müssen Sie sich einen Speichermanager wie QRAM von Quarterdeck selber kaufen. Der Speichermanager wird in der CONFIG.SYS-Datei aktiviert, meistens durch einen Befehl wie

```
DEVICE=EMM386.SYS Parameter
```

Welche Parameter Sie brauchen, hängt ganz allein von Ihrem Computer ab und macht das Einrichten des Managers deswegen zum Ratespiel. Für die meisten Systeme sind die Parameter schnell eingegeben, wenn Sie einen Blick in das Microsoft-Handbuch werfen. Aber auf manchen Systemen mit seltsamen Steckkarten oder Netzwerk-Adaptern hilft nur genaue Analyse oder Rumprobieren. Etwas automatischer geht der Prozess, wenn Sie sich einen professionellen Speichermanager wie QEMM oder 386MAX kaufen. Die etwa dreihundert Mark, die Sie da anlegen müssen, machen sich hauptsächlich durch das übersichtlichere Handbuch schnell bezahlt; außerdem haben Manager wie QEMM noch ein paar andere extreme Vorteile.



Windows 3.1 enthält das Programm »MSD«, das Ihnen einen grafischen Überblick über Ihren Speicher bietet.

Wichtig ist auch, daß Sie in der CONFIG.SYS-Datei folgende Zeile plazieren:

```
DOS=HIGH,UMB
```

Wo diese Zeile steht ist egal, da DOS beim Booten die ganze Datei nach ihr durchsucht. Diese Zeile hat zwei Funktionen. Zum einen wird DOS angewiesen, sich so weit wie möglich aus dem Staub zu machen. Dazu benutzt es einen weiteren geheimen Speicherbereich, die HMA, und Teile der UMBs. Zum anderen wird DOS gesagt: Verwalte UMBs, in die ich später andere Programme laden will. Manche Speichermanager (wie QEMM) empfehlen Ihnen, das »,UMB« aus dieser Zeile wegzulassen, aber unserer Erfahrung nach ist die Kompatibilität zu Utilities aller Art am größten, wenn Sie diese Zeile unverändert lassen.

Wie kriege ich was in die UMBs rein?

Nichts einfacher als das. Um ein Programm in UMBs ablaufen zu lassen, tippen Sie nur den Befehl »LOADHIGH Programmname«. Um beispielsweise den Tastaturtreiber für die deutsche Tastatur in UMBs zu laden (»hochzuladen«), heißt die Befehlszeile für DOS 5.0:

```
LOADHIGH KEYB GR
```

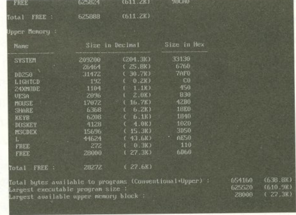
Das Hochladen lohnt sich nur mit solchen Programmen, die **resident** im Speicher bleiben. Resident bedeutet, daß die Programme weiter ablaufen, auch wenn Sie ein neues Programm starten. Der Tastatur-Treiber ist beispielsweise resident. Er wandelt die Texteingaben so um, daß DOS sie versteht. DOS kennt nämlich nur amerikanische Tastaturen, die keine Umlaute haben und bei denen »Y« und »Z« vertauscht sind. Dieser Treiber bleibt also aktiv im Speicher; wenn Sie ihn mit LOADHIGH geladen haben, entsprechend in einem UMB. Ein großes Programm, beispielsweise ein Spiel, sollten Sie nicht in UMBs laden. Es kann zwar nichts dabei kaputtgehen, aber es wird zum einen einfach nicht passen (UMBs sind oft nur wenige KByte groß), zum anderen verschwindet es beim Verlassen ja wieder aus dem Speicher. Manche Programme, beispielsweise CD-ROM- oder Maustreiber, werden in der CONFIG.SYS-Datei mit dem Befehl DEVICE geladen. Auch hierfür gibt es ein Äquivalent, das die Programme hochlädt. Es heißt DEVICEHIGH. Eine typische Zeile, um einen CD-ROM-Treiber hochzuladen, sähe also wie folgt aus: `DEVICEHIGH=C:\CD-ROM\CDDRIVE.SYS`

Es gibt einige Treiber, die man nicht hochladen sollte, oder die sich in Kombination nicht hochladen lassen. Beispielsweise bereitet es Probleme, wenn ein Netzwerk-Treiber und ein Disk-Cache gleichzeitig in UMBs geladen werden. Landet eines der beiden Programme hingegen im normalen RAM, funktioniert alles. Der Haken an diesen Inkompatibilitäten: Sie müssen leider selber ausprobieren, wer der »Bösewicht« ist, wenn mal nichts läuft. Es gibt keine goldenen Regeln, die Ihnen genau sagen, welche Programme miteinander in UMBs kombinierbar sind. Solange Sie aber weder ein Netzwerk, noch eine SCSI-Festplatte haben, dürfte es keinerlei Probleme geben.

Wie optimiere ich meine UMBs?

Microsoft war so freundlich, Ihnen bei DOS 5 ein Speicheranalyse-Programm beizupacken. Es nennt sich »MEM« und wird mit diesem Namen auch aufgerufen. Am meisten sinnvolle Informationen über Ihre UMBs erhalten Sie, wenn Sie es mit »MEM /C« starten. Sie sehen dann auf das Byte genau, welche Programme Sie im normalen Speicher finden können und welche Software es sich in UMBs gemütlich gemacht hat.

Manchmal werden Programme nicht in UMBs geladen, obwohl sie doch zu passen scheinen. Nehmen wir ein fiktives Programm als Beispiel: Mit »MEM /C« sehen Sie, daß es nur 10 KByte braucht. Sie hätten noch 12 KByte UMB frei, trotzdem wird es im normalen DOS-Speicher geladen. Was ist los? Der residente Speicher des Programms ist tatsächlich 10 KByte und würde in den UMB passen. Allerdings braucht das Programm mehr Speicher, wenn Sie es starten, beispielsweise für ein Titelbild. Dieses wird nicht resident gespeichert; deswegen verbraucht das Programm beim Start 20 KByte, von denen es am Ende 10 KByte freiwillig wieder rausrückt, die nur für das Titelbild gebraucht wurden. Diese 20 KByte passen nun aber nicht mehr in die UMBs. Also wird das Programm nach unten geladen und muß auf UMBs verzichten. Die Lösung für dieses Problem ist relativ einfach: Laden Sie das Programm früher. Wenn Sie in Ihrer AUTOEXEC-Datei mehrere Programme hochladen wollen, stellen sie die, die am meisten Speicher brauchen, an den Anfang. Dann können diese sich kurzfristig ausbreiten und wieder zusammenschrumpeln. Die ganz kleinen (beispielsweise den Tastatur-Treiber) stellen Sie hingegen an den Schluß. Oft genügt schon ein wenig Spielen an der Reihenfolge, um weitere zehn oder zwanzig KByte Ihres wertvollen Speichers freizuschaufeln.



Der DOS-Befehl »MEM /C« zeigt Ihnen genau, wieviel Bytes Ihre Programme schlucken und wo sie sich versteckt halten.

Wenn Ihnen das zuviel Arbeit ist und Sie sich fragen, warum Sie für den Computer so viel arbeiten sollen (eigentlich sollte es ja umgekehrt sein), können wir nur noch einmal die Investition in einen professionellen Speichermanager empfehlen. Bei QEMM liegt beispielsweise das Programm »Optimize« dabei. Optimize ist der Traum aller Speicherhungrigen. Es sucht automatisch die beste Methode heraus, in der Ihre residenten Programme am wenigsten Speicher brauchen. Optimize schafft in 95 Prozent aller Fälle in Minuten eine Speicheraufteilung, an der PC-Profis oft Stunden knobeln würden. Andere Speichermanager haben ähnliche Routinen und Programme.

Die Tricks der Profis

Speicher kann man nie genug haben. Deswegen läßt man sich für Programme wie QEMM immer neue Tricks einfallen. Der heißeste Clou nennt sich »Stealth« und kann Ihnen mit etwas Glück weitere hundert KByte Speicher quasi umsonst bescheren. Wie wir in der letzten Ausgabe beschrieben haben, sind in Ihrem System einige ROMs enthalten (beispielsweise für Grafikkarte und Systemprogramme). Diese ROMs werden von Stealth nun einfach an eine andere Ecke des Speichers gelegt. Will ein Programm an das ROM ran, wird es blitzschnell wieder eingeblendet; will ein Programm an die UMBs, geht das ROM wieder zurück und die UMBs sind wieder da. Da der Computer nicht gleichzeitig auf ROMs und UMBs zurückgreifen kann, funktioniert das technische Husarenstück. Allerdings wird ihr PC dadurch um ein paar Prozent langsamer.

Einige ROMs brauchen Sie sogar überhaupt nicht. Beispielsweise haben manche Festplatten-Adapter ein ROM, das gar nicht angesprochen wird, beziehungsweise nur einmal beim Einschalten des Computers kurz anspringt und dann im Speicher einen Dämmerschlaf hält. Solche ROMs könnten Sie per Speichermanager einfach radikal mit RAM überkleben. Aber auch hier gilt wieder die Devise: Alle PCs sind anders und alles muß auf die harte Tour ausprobiert werden. Auch hier leisten die Hersteller von Speichermanager-Programmen gute Arbeit, um diese Prozesse zu automatisieren oder durch Menüs verständlich zu machen. Mit Geduld und Spucke oder einem guten Speichermanager werden auch Sie aber bald den transzendentalen Zustand des absoluten DOS-Glücks erreichen, wenn die Meldung »620 KByte free« über den Bildschirm schimmert. **(bs)**

Und was ist mit DR-DOS?

Fast ein Jahr bevor MS-DOS mit UMBs arbeiten konnte, war schon ein anderes DOS auf dem Markt, das ähnliche Speichertricks anbot. DR-DOS von der Firma Digital Research kann schon seit Version 5.0 Ihren Speicher gewaltig entlasten. Die aktuelle Version, DR-DOS 6.0, kann unter günstigen Umständen sogar ein paar Byte mehr aus Ihrem Rechner quetschen als MS-DOS 5.0. Trotzdem hat sich MS-DOS durchsetzen können. Frühe Versionen von DR-DOS 5 und 6 wurden von Kompatibilitätsproblemen geplagt, die zum Beispiel den Einsatz von Windows 3.1 verhinderten.
Inzwischen sind die meisten Probleme dieser Art beseitigt, es gibt aber immer noch Ausreißer-Programme, die unter DR-DOS den Dienst verweigern. Wenn Sie mit DR-DOS arbeiten, gelten die meisten der hier angegebenen Tips auch für Sie; allerdings sollten Sie in Ihren Handbüchern prüfen, wie sich der Aufbau der Befehle gegenüber MS-DOS unterscheidet. *(bs)*

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Meinen PC könnte ich gut als Windkanal-Testanlage verkaufen – zumindest klingt er so. Was haltet Ihr von temperaturgesteuerten Lüftern und sogenannten Papst-Lüftern? Kann eine Umrüstung auf diese Typen meinen Computer-Chips schaden?

Ohne wenn und aber: Von temperaturgesteuerten Lüftern halten wir nicht besonders viel. Ein richtig justiertes Modell produziert nach einigen Minuten genauso viel Lärm wie ein Einfach-Lüfter. Das passiert nämlich dann, wenn Festplatte, Prozessor und RAMs ihre Betriebstemperatur erreicht haben und den Lüfter damit auf Touren bringen. Ein falsch eingestellter temperaturkontrollierter Lüfter, der selbst bei kochenden Computer-Innereien nur müde fächelt, kann das vorzeitige Ableben wertvoller Bausteine und Geräte heraufbeschwören. Fazit: Solche Lüfter kosten nur Geld und bringen wenig Ruhe, aber eventuell viel Ärger mit sich.

Etwas anders sieht es mit den Lüftern der Firma Papst aus. Deren mechanischer und elektrischer Aufbau ist auf Zuverlässigkeit und minimale Geräuschentwicklung hin optimiert, ohne aber deshalb weniger Luft umzuwälzen. Papst-Lüfter (Achtung: es gibt sie auch temperaturgesteuert) sind deshalb zu empfehlen und kosten nur rund 40 Mark. Die Typenbezeichnungen lauten 8412 L (Größe: 8 x 8cm), 3412 L (9,2 x 9,2cm) und 4312 L (11,9 x 11,9 cm). Vorsicht Selbsteinbauer: Im Computer-Netzteil, das in den meisten Fällen zum Austausch geöffnet werden muß, lauert tödliche Netzspannung!

Ich besitze eine Sound Blaster 2.0. Warum höre ich ständig ein Pfeifen im Hintergrund? Ich habe schon in Erfahrung bringen können, daß es eventuell Störimpulse anderer Karten sind. Also habe ich die Sound Blaster ganz an den Rand gesetzt und die anderen soweit wie möglich davon weg, aber es ist keine Besserung eingetreten. Was kann ich da tun?

Sie haben schon richtig gehört: Halten Sie in Ihrem Slot-Parkplatz respektvollen Abstand zu störfreudigen Karten (Grafik, Video, Netzwerk etc.). Bastler können die Soundkarte auch mit einem Blechmantel umgeben (ober- und unterhalb der Karte eine Abschirmung anbringen genügt) – aber bitte dabei keine Kurzschlüsse fabrizieren.

Wenn all diese Maßnahmen nicht fruchten (und das ist leider meistens der Fall), dann hilft nur die Anschaffung einer anderen Soundkarte. Denn: Viele Störgeräusche gelangen über die Bus- und Stromleitungen zum Verstärkerteil der Soundkarte. Je nachdem, wieviel Mühe sich die Entwickler bei der Filterung dieser Störimpulse gegeben haben, pfeift's je nach Fabrikat mal mehr, mal weniger. Wie lästig wir das Hintergrundgezirpe von 14 aktuellen Soundkarten gefunden haben, können Sie in der Tabelle zu unserem großen Soundkarten-Vergleichstest (PC PLAYER 2/93) nachlesen.

Vor kurzem habe ich mir einen neuen Farbmonitor gekauft und bin auch ganz begeistert von der Bildqualität. Den guten Eindruck trübt nur die linke untere Ecke des Bildschirms, denn die ist wesentlich dunkler als der übrige Bildschirminhalt und die Farben sind verschoben. Bei meinem Händler war ich schon, dort traten diese Probleme nicht auf.

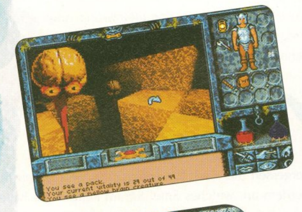
Ich vermute mal, daß Sie einen PC besitzen, der in einem sogenannten Desktop-Gehäuse untergebracht ist. Der Computer steht also vor ihnen auf dem Tisch, den Monitor setzen Sie obendrauf – um Platz zu sparen. Nun passiert folgendes: Das Netzteil Ihres Computers produziert ein so starkes Magnetfeld, daß die Elektronenstrahlen Ihres Farbmonitors an der Stelle, die dem Netzteil am nächsten ist (eben eine untere Ecke), extrem abgelenkt werden und damit häßliche Farbverschiebungen und Verdunkelungen verursachen. Was können Sie dagegen tun? Möglichkeit 1: Stellen Sie den Monitor nicht auf, sondern in ausreichendem Abstand neben den Computer (bis die Störung verschwunden ist). Möglichkeit 2: Kaufen Sie sich ein Tower-(Stand-)Gehäuse und packen Sie Ihre Computer-Innereien hinein. Da Tower normalerweise auf dem Fußboden stehen, lassen sie empfindsame Monitore in Ruhe.

Ich besitze neben meinem PC auch noch eine Super-Nintendo-Videospielkonsole. Im Augenblick stehen zwei Monitore auf meinem Schreibtisch herum: ein RGB-Monitor für den PC und ein Videomonitor fürs Nintendo. Wenn ich eine Videokarte in meinen PC einbauen würde, könnte ich dann das Nintendo-Bild auf meinem PC-Monitor sehen und damit den Zweitmonitor verkaufen?

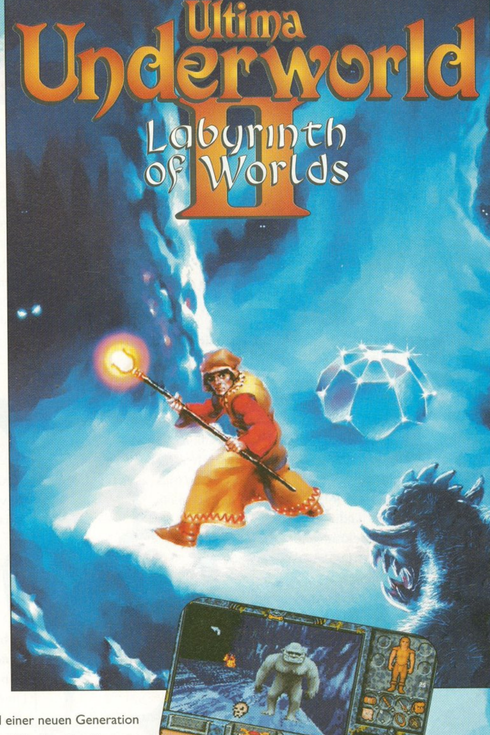
Theoretisch geht das. Allerdings wissen wir aus eigener (leidvoller) Erfahrung, daß zum Beispiel die populären Video-Digitalisier/Overlay-Karten »Video Blaster« und »Miro Movie« mit den Synchronisationssignalen der Nintendo-Konsole nicht immer klarkommen und häufig (zusammen mit dem Computer, versteht sich) einfach stehenbleiben oder abstürzen und verschobene, überlagerte sowie mit waagerechten schwarzen Streifen durchzogene Bilder anzeigen. Der Grund für dieses sonderbare Verhalten liegt darin, daß die meisten Spielekonsolen (also nicht nur die von Nintendo) nur ein Halbbild produzieren, jeder Videorecorder und jede Kamera hingegen brav zwei. Schreiben Sie uns, wenn Sie es geschafft haben sollten, eine Videospiel-Konsole zur vollen Zufriedenheit mit einer PC-Videokarte zu verbinden.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns, und wir versuchen, präzise und praxisnah zu helfen.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46c
8011 Poing

der aufregende Nachfolger von "UNDERWORLD: *The Stygian Abyss*™!" Mehr als nur ein Verliesspiel!







UNDERWORLD The Stygian Abyss™ wurde als erstes Spiel einer neuen Generation von Fantasy-Abenteuern begrüßt. *UNDERWORLD II Labyrinth of Worlds* präsentiert eine neue, verschärft realistische Optik. Mit noch fließenderen Bewegungsabläufen, detaillierteren Wesen und einem vergrößerten Bildschrim-Fenster ist es jetzt die perfekteste Spielumgebung für PC. Die Welt von *UNDERWORLD II* ist vielfältiger und einnehmender als je zuvor. Wir haben neue Geländeeigenschaften wie gleitende Böden, Wasserläufe und dünnes Eis hinzugefügt. Es gibt neue Zauberformeln wie *Shockwave* und *Portal*, üblere Fallen und neue Wessen, die Sie gerne selbst kennenlernen möchten...

Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Underworld II führt Sie über die bekannte Verliesumgebung hinaus. Tief in der Erde hat die Magie des Wächters die Grenzen der Realität gesprengt und den Weg zu acht neuen Welten jenseits von Britannia geöffnet. Eine Stadt im Eis begraben, ein schwebendes Schloß, ein altes Grab und mehr... Es ist an der Zeit, den Kampf fortzuführen. Machen Sie sich auf aus den Schloßhallen des Lord British in das *LABYRINTH DER WELTEN!*





Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



TIPS & TRICKS

Wenn der Goldschlüssel unauffindbar ist oder man ständig vom großen grünen Wutz aufgefressen wird, dann regen sich Jammer und Wut in den Seelen verzweifelter Spieler. Bei jedem Adventure oder Rollenspiel lauert irgendwo der tote Punkt, an dem man beim besten Willen nicht weiterkommt. Damit Sie sich von solchen Sackgassen nicht den Tag verderben lassen müssen, bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe eine hübsche Ladung erlesener Tips und Spielelösungen. Wir konzentrieren uns dabei immer auf ein aktuelles Topspiel, dessen Lösungsweg besonders gründlich beschrieben wird. Als Zugabe gibt es einige kleinere Tips oder Paßwörter; außerdem veröffentlichen wir auf unseren Disketten hilfreiche Schummelprogramme.

GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lektüre unserer Spieletips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielelösungen kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen.

Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV
Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Tips & Tricks
Zaunkönigsweg 2c, 8000 München 82

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, welches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten:

Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie Ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateien bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (z.B. EPS oder Illustrator). Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei. Textfiles auf Diskette (ASCII- oder Word-Format) sind auch gerne gesehen. Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß es mitunter ein paar Wochen dauern kann, bis wir jede Zuschrift bearbeitet haben.

TIPS ZU ALLEN MISSIONEN

COMANCHE

Tobias Willnecker aus Landau hat ein paar Ratschläge für die Action-Simulation »Comanche« auf Lager.

Training

3. Mission
Bei diesem Auftrag auf hinterhältige Angriffe von Hubschraubern aufpassen. Diese trifft man mit den Stingers am besten. Das Anvisieren, während die Rakete sich dem Ziel nähert, ist bei dieser Waffe unnötig. Im Norden sind obendrein noch zwei Panzer, die allerdings schnell mit zwei Hellfires kampfunfähig gemacht werden.
4. Mission
Zuerst die beiden Helis, die einem entgegenfliegen, mit Stingers ausschalten. Jetzt kommt der Wingman zum Einsatz. In einiger Entfernung auf die Panzer im Nordosten schießen und dabei aufpassen, daß das Ziel im Fadenkreuz bleibt. Die beiden letzten Panzer können dann noch mit Hellfires bezwungen werden.
5. Mission
Im Nordwesten halten sich einige Panzer und Öltanks auf. Auf Helikopter achtgeben, die den Gegenangriff versuchen. Die Panzer mit Artillerie angreifen und dann hinter einer Bergkuppe verstecken. Wenige Augenblicke später greift die Artillerie ein. Nun kann man mit Leichtigkeit mit der MG die Öltanks aus dem Weg räumen.
6. Mission
Man sollte immer wieder einen Blick auf die Landkarte werfen, da pausenlos Hubschrauber angreifen. Will man den Panzern im Nordosten einen Besuch abstatten, ist es ratsam, zuerst mit den Stingers die Hubschrauber zu Staub zu machen. Nun mit Hilfe des Wingmans die schon erwähnten Panzer bezwingen. Die Öltanks werden am besten wieder mit dem Maschinengewehr angezündet. Weiter geht's im Norden. Jetzt wieder mit Hilfe des Wingmans die Panzer zerstören. Ist er bereits abgeschossen worden, eignen sich auch Hellfires. Zum Schluß kommt noch das MG zum Einsatz, um die Tanks zu vernichten.
7. Mission
In dieser Mission ist es oberstes Gebot, schnell zu handeln, um zu verhindern, daß sich die Hubschrauber-Anordnungen zerstreuen und aus allen Richtungen angreifen. Sie sind im Nordwesten und im Westen stationiert. Zum Angreifen wählt man am besten das MG. Immer nach gegnerischen Helis Ausschau halten.
8. Mission
Schnell mit den Stingers die feindlichen Helikopter ausschalten. Dann mit Hilfe des Wingmans die Panzer bekämpfen.
9. Mission
Gleich nach dem Aufsteigen nach Helis Ausschau halten. Sie werden mit Stingers außer Gefecht gesetzt. Die auf dem Gebirgszügen plazierten Panzer im Nordosten kann man gut mit der Hellfire oder dem MG erledigen. Im Nordosten sind Panzer in den Mulden versteckt; hier lohnt sich der Einsatz der Artillerie.
10. Mission
Dieser Auftrag ist verhältnismäßig leicht. Die Helis kann man wie immer bevorzugt mit den Stingers vernichten. Nun fliegt man durch einen Spalt im Canyon hindurch und kann so mühelos mit dem Wingman die Panzer zerstören.

Operation White Lightning

1. Mission: Gleich den Hubschrauber umdrehen und in den Canyon fliegen. Beim Auftauchen von gegnerischen Helikoptern diese mit einigen Stingers abschrecken und dann sofort die weit zerstreut liegenden Panzer unter Beschuß nehmen. Auf Hubschrauber-Attacken gefaßt machen.
2. Mission: Sofort die ringsum angreifenden Helis zerstören. Jetzt Richtung Süden fliegen und mit Hilfe des Wingmans sowie der Artillerie die Panzer erledigen. Die Öltanks werden nun bequem mit der MG durchlöchert.
3. Mission: Ohne feindliche Geschwader anzugreifen muß man hier nur in eine Mulde im Nordosten fliegen und dann einige Öltanks vernichten. Schnell handeln, um sich nicht von den Panzern erwischen zu lassen.
4. Mission: Es empfiehlt sich, zuerst mit den Stingers die Hubschrauber runterzuholen: anschließend kann man sich mit Hilfe des Wingmans auf die Panzer konzentrieren. Sind alle zerstört, ist die Mission geschafft.
5. Mission: Hier darf man sich nicht erst in turbulente Kugelwechsel einlassen. Sofort in Richtung Westen fliegen und auf der Karte nach gelben, blinkenden Punkten Ausschau halten. Wenn man die drei Raketeneinheiten abgeschossen hat, ist man eine Mission weiter.
6. Mission: Wieder einmal greifen gleich nach dem Aufsteigen Hubschrauber an. Nachdem man diese mit der bewährten Methode ausgeschaltet hat, beschießt man die Panzer im Südwesten mit Hellfires. Jetzt kann man sich ohne Schwierigkeiten die Werwolfes an der Tankstation vorknöpfen. Wenn die vier Tankstationen samt Helis vernichtet sind, hat man die Mission bewältigt.
7. Mission: Diese Mission ist einigermaßen leicht. Zuerst Richtung Südwesten fliegen, die Helikopter ausschalten und anschließend mit Hilfe der Artillerie und der Hellfires alle Panzer in der Umgebung demolieren.
8. Mission: Sofort nach dem Starten trifft man auf einen Schwarm aufsteigender Helis – wieder Arbeit für die Stingers. Jetzt nur noch die Panzer im Umkreis bekämpfen.
9. Mission: Am Anfang sollte man sich nach Norden begeben. Dort ist eine Senke, in der sich Unmengen von Panzern aufhalten. Jetzt ausnahmslos alle blinkenden Punkte zerstören, indem man immer aus einiger Distanz Hellfires oder Artillerie abfeuert und dann wieder von der anderen Seite angreift.
10. Mission: Das ist der mühsamste Auftrag. Nach dem Emporfliegen gleich drehen und mit Stingers die Staffel Helikopter vernichten. Raketen nur losschießen, wenn sicher ist, daß diese auch treffen. Man hat nämlich genauso viele Stingers, wie Hubschrauber anwesend sind. Überall in der Umgebung sind Panzer, aber nur die auf der Geländekarte blinkend angegebenen abschießen. Nie zu nahe an die Truppen heranfliegen. Um das Spiel zu schaffen, müssen noch sämtliche Hubschrauber vernichtet werden. **(hl)**

ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark

Spiele-Lösung des Monats

Wir lassen Sie nicht alleine im Dunkeln stehen: Mit diesem Wegweiser meistert man die garstigen Fallen des Action-Adventures von Infogrames.

Unser Leser Tobias Gosch aus Lörrach streicht diesen Monat 500 Mark ein. Seine heiß ersehnte Lösung zum ebenso schönen wie schweren Gruselspiel »Alone in the Dark« erntet bei uns das lukrative Prädikat »Spiele-Lösung des Monats«.

Der Dachboden

Ihr Abenteuer beginnt auf dem Speicher des unheimlichen Hauses. Um zwei Monsterangriffe zu verhindern, schiebt man zunächst den Schrank vor das Fenster und die Truhe auf die Falltür. Nehmen Sie dann die Petroleumlampe, das Gewehr (aus der Truhe) und die Indianerdecke (aus dem Schrank). Zwischen Klavier und Wand befindet sich ein Geheimfach mit dem Abschiedsbrief von Jeremy Hartwood. Im Bücherregal steht der Band »Mythos des Goldenen Vlieses«, der einen guten Tip enthält.

Der 2. Stock

Im Vorzimmer den Bogen und den Benzinkanister nehmen; mit letzterem gleich die Lampe auffüllen. Nicht über die Diele zum anderen Ende des Ganges gehen. Betreten Sie zunächst den Raum links. Den Schlüssel aus dem Sekretär nehmen, mit dem man die Truhe aufschließt und so den Säbel erhält (den Sie vorerst nicht benutzen sollten!). Dann den gegenüberliegenden Raum betreten. Im Zimmer mit dem Himmelbett die Vase nehmen, werfen und aus den Scherben den Schlüssel aufsammeln. Damit schließen Sie die Kommode auf und erhalten zwei kleine Spiegel. Im Badezimmer findet man einen Erste-Hilfe-Kasten, in dem ein Heiltrank liegt, den Sie zu sich nehmen.

Im Kampf gegen die bissigen Vögel hat sich der Fußtritt bewährt, den Sie genau dann ansetzen müssen, wenn das Tierchen beginnt, auf Sie loszuhüpfen. Kommt ein Gegner dicht an Sie ran, helfen nur Faustschläge weiter. Bei den geflügelten Kreaturen setzen Sie je einen Spiegel an einer Statue ab. Achten Sie darauf, daß diese Spiegel nicht vorher in einem Kampf zerstört werden.

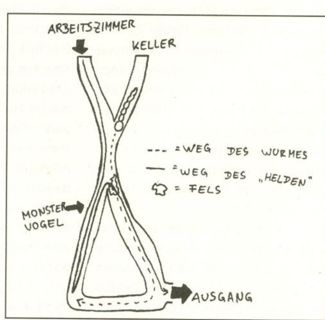
Der 1. Stock

Gehen Sie von der Treppe aus nach rechts und öffnen Sie die Tür. Achten Sie in diesem Raum darauf, keinesfalls den Geist zu berühren, der im Sessel hockt. Hier nimmt man die Streichhölzer, vom Kamin, die Gewehrpatronen aus dem Schrank sowie das Grammophon. Den Schürhaken können Sie ignorieren. Verlassen Sie den Raum und benutzen Sie den Durchgang, um per Treppe eine kurze Stippvisite im Erdgeschoß zu machen. Links von der Treppe sind zwei Türen; durch die rechte gelangen Sie in den Wintergarten. Gehen Sie zur Statue, wo beharrliches Suchen mit drei Pfeilen belohnt wird. Dann schleunigst zurück, bevor die Spinnen Ärger machen, und über die Treppe wieder in den 1. Stock gehen.

Marschieren Sie nun auf die andere Seite dieser Etage, links von der Treppe. Aus der ersten Tür im Korridor nimmt man den Notizblock. Hinter der zweiten Tür ist ein Bad inklusive Wannen-Monster; deshalb ganz schnell den Krug nehmen und wieder rausrennen. Hinter der dritten Tür ist es zunächst zappenduster. Streichhölzer mit Lampe benutzen – es werde Licht! Die Lampe auf den Boden setzen, die Statue aufsammeln und im Nachtkästchen nach Munition suchen. Den Reisebericht einmal durchlesen aber nicht mitnehmen; langsam wird der Platz im Inventar knapp.

Jenseits der vierten Tür erwartet Sie eine Bildergalerie. Hängen Sie die Indianerdecke über das erste Gemälde, das einen finsteren Typen mit Axt zeigt. Gehen Sie dann ein paar Schritte den Gang hinunter, bis die Kamera umschaltet und Ihre Spielfigur von hinten zeigt. Jetzt mit dem Bogen einen Pfeil nach vorne schießen; Sie müssen das Gemälde am anderen Ende des Korridors treffen. Im kleinen Zimmer am Ende des Ganges nimmt man die Buch-Attrappe und verschiebt die Standuhr, wodurch Sie an ein aufschlußreiches Pergament und die Schlüssel zum Arbeitszimmer kommen.

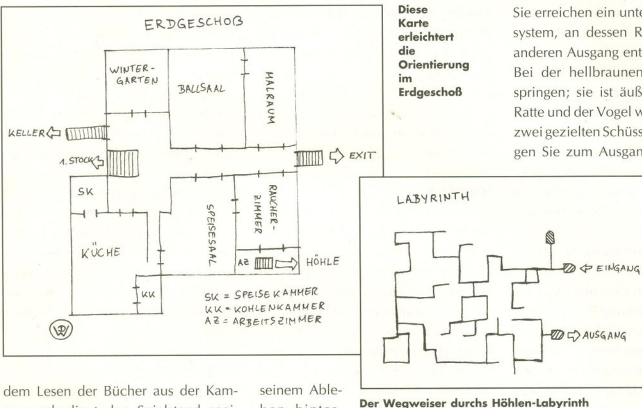
Durch die Doppeltür in der Mitte des Korridors betritt man die Bibliothek. Lampe anzünden, auf dem Boden abstellen und schnell in den ersten Gang mit Büchern gehen, bevor das



...und laß Dich nicht vom Wurm fressen: Diese Route sollte man am Anfang der Katakomben einschlagen

Tips & Tricks

ortsansässige Monster auftaucht. Sie kommen zu einer offensichtlichen Geheimtür im Bücherregal. Rechts davon ist eine Lücke, bei der man die Buch-Attrappe benutzt, woraufhin sich die Tür öffnet. Sie gelangen so in eine Kammer, aus der Sie den Talisman und den gebogenen Dolch unbedingt mitgehen lassen müssen. Mit letzterem genügt ein müdes Pieksen, um den Bibliotheks-Dämon zu besiegen. Vor dem Lesen der Bücher aus der Kammer unbedingt den Spielstand speichern!



Diese Karte erleichtert die Orientierung im Erdgeschoß

Der Wegweiser durchs Höhlen-Labyrinth

Im Erdgeschoß

Benutzen Sie wieder die Treppe, über die Sie vorhin an die Pfeile aus dem Wintergarten gekommen sind. Rechts von der Treppe ist die Küche, aus der man zwei Messer, den Suppentopf und eine Streichholzschachtel holt. In der Speisekammer finden Sie eine Schachtel Kekse (Lebensenergie) und weitere Schlüssel (braucht man später noch). In der Kohlenkammer nehmen Sie den Benzinkanister sowie den Revolver, der im Schuhkarton versteckt ist. Beim Faß füllt man den Krug mit Wasser. Achtung: Sobald Sie diese Kammer betreten, taucht von hinten ein Zombie auf. Von der Küche aus führt eine Tür zum Speisesaal, wo man die Untoten nicht abmetzeln muß. Setzen Sie einfach den Suppentopf am oberen Ende des Tischs ab und die Sache ist gegessen. Im Raucherzimmer leert man den Krug über den Aschenbecher, woraufhin der Raucherhusten-Dämon klein bei gibt. Nehmen Sie das Feuerzeug und die Schallplatte aus dem kleinen Schrank. Im Arbeitszimmer nimmt man ebenfalls eine Platte aus dem Regal und setzt den Säbel in das Wappen an der Wand. Just ein Säbel ist die einzige Waffe, um den Piraten im Malraum zu besiegen. Nach seinem Ableben hinterläßt er Ihnen einen Schlüssel für den Ballsaal. Hier benutzen Sie das Grammophon mit einer Schallplatte. Nur wenn die Scheibe aus der grünen Hülle gespielt wird, tanzen die Gespenster den »Danse Macabre«. Jetzt auf jeden Fall erst mal speichern und dann zwischen den Geistern zum Kamin schleichen, um den Schatzkisten-Schlüssel aufzusammeln. Sobald Sie einen der Tanzenden berührt haben, gibt's mächtigen Ärger; am besten gleich den Spielstand wieder laden. Die Kellertür (rechts von der Treppe) wird jetzt aufgeschlossen. Im Keller die Munition vom Tisch nehmen und hinten rechts die Fässer durch Wegnehmen des Keils wegrollen lassen.

Das Höhlensystem

Vom Arbeitszimmer aus führt jetzt eine Treppe nach unten. Über die Holzbrücke muß man rennen. Laufen Sie solange geradeaus, bis Sie zu zwei Durchgängen kommen, von denen einer mit einem Felsen versperrt ist. Hier biegt man nach rechts ab und wird gleich von einem Killerhuhn begrüßt, das kurzerhand mit dem Revolver erledigt wird. Rennen Sie solange weiter, bis Sie den großen, fiesen Wurm treffen. Nun sofort umdrehen und in den Durchgang gehen, der vorher mit einem Felsen versperrt war.

Sie erreichen ein unterirdisches Kanalsystem, an dessen Rand Sie bis zum anderen Ausgang entlang balancieren. Bei der hellbraunen Brücke drüberspringen; sie ist äußerst morsch. Die Ratte und der Vogel werden jeweils mit zwei gezielten Schüssen erledigt. Springen Sie zum Ausgang, durch den Sie in ein weiteres Höhlensystem gelangen. Nach der Riesenspinne erreicht man einen Raum mit Holzstegen, über die man leicht hinüberkommt (Das Schwert rechts abbiegen; Totenkopf = links abbiegen). Die Truhe öffnen Sie mit dem entsprechenden Schlüssel und nehmen den Diamanten.

Der Fels hinter der Tür läßt sich einfach wegschieben. Nun geradeaus, die Lampe anzünden und durch das Labyrinth gehen (bitte beachten Sie die entsprechende Skizze). Die Lampe vor der Tür öffnen und sie mit dem Diamanten öffnen. Zum Altar gehen (notfalls im Slalom oder mit Einsatz des Revolvers) und den Haken nehmen; im Gegenzug den Talisman absetzen.

Die Lampe benutzen, anzünden und in Richtung Baum werfen. Öffnen Sie jetzt noch die Steintüren mit dem Haken und verlassen Sie das Höhlensystem durch den Keller. Jetzt kann man beruhigt die Haustür öffnen und endlich entkommen. **(hl)**

KOMPLETTLÖSUNG

MIGHT & MAGIC IV

CLOUDS OF XEEN

Kein Puzzle kann Ihre Party mehr stoppen: Mit dieser Marschroute geht's schnurstracks Lord Xeen an den Kragen.

Christian Jagow aus Ahaus macht kein Monster etwas vor. Heldenhaft besiegte er die Mächte des Bösen im Fantasy-Rollenspiel »Clouds of Xeen« und teilt seine Erfahrung mit allen anderen PC-PLAYER-Lesern.

Generelle Tips

Die schlagkräftigste Party besteht aus je einem Paladin, Ranger, Ninja, Sorcerer und zwei Clerics. Am Anfang des Abenteuers kann man schon mogeln: Man verkauft in der Schmiede alle Waffen und Rüstungen der Computer-Party. So besitzen die eigenen Charaktere mehr Startkapital. Ist die Gruppe noch schwachbrüstig, sollte sie in der Kirche gesegnet werden, bevor sie sich zum Monstermeucheln aufmacht. Wenn alle Städte gereinigt wurden und die Party sich auf einen schweren Kampf vorbereiten muß, dann teleportiert sie sich in jede Stadt und trinkt aus den Brunnen.

Die folgenden Zaubersprüche sind im Spiel oft notwendig:

Wizard's Eye: Man sieht alle Gänge in der näheren Umgebung. Ihr solltet diesen Zauber in jedem Dungeon aktivieren, denn in einigen Verliesen werden Geheimtüren nicht angezeigt oder einige Räume sind nicht durch Gänge verbunden.

Teleport: Man dürft bis zu 9 Felder in Blickrichtung teleportieren. Ihr könnt Wände, Fallen oder Abgründe überspringen und sonst unerreichbare Plätze finden.

Jump: Man kann ein Feld überspringen und damit Fallen ausweichen.

Protection from Elements: Ihr schützt die Gruppe gegen gewisse Elemente (z.B. Feuer).

Levitate: Man schwebt in der Luft. Ihr braucht diesen Zauber z.B. auf den Wolken.

Lloyd's Beacon: Ihr setzt an einer Stelle einen Teleporter ab und könnt von überall her dorthin zurückkehren. Dieser Zauber erspart Euch den Weg durch ein Dungeon. Ihr könnt z.B. aus der Stadt direkt in das höchste Stockwerk eines Dungeons gelangen.

Town Portal: Man teleportiert sich in eine sichere Stadt. Wenn Ihr kurz vor dem Tode steht, kommt dieser Zauber sehr gelegen.

Vertigo

Der erste Auftrag wartet beim Bürgermeister (Koordinaten: 14/5). Ihr sollt die Stadt säubern. In Joe's Lagerhaus findet Ihr ein wichtiges Schriftstück (9/22), für das Ihr die Belohnung bekommt. Außerdem wurde durch die Säuberung auch die Kraft des Brunnens wiederhergestellt: er regeneriert fortan alle Hit Points. Vern (16/11) schreibt Euch in die Gilde ein. Mylo (8/16) verkauft die Fähigkeit Mapmaking und Rialdo (25/26) Pathfinding (für tiefen Dschungel).

Dwarven Mines

Hier müßt Ihr eigentlich nur den verrückten Zwergenkönig töten. Unterwegs findet Ihr bei den Skeletten die Paßwörter für die Minen: »Mine 1«, »Mine 2«, »Mine 3«, »Mine 4«, »Mine 5«, »Alpha«, »Theta«, »Kappa« und »Omega«. Ihr erhaltet auch die Fähigkeiten Danger Sense (Mine 3/5/11) und Direction Sense (Mine 5/8/5).

Die Flüssigkeiten in den Fässern steigern permanent Eure Attribute. Red/Rot = Might, Orange = Intellect, White/Weiß = Luck, Yellow/Gelb = Accuracy, Green/Grün = Endurance, Purple/Violett = Speed, Blue/Blau = Personality.

In Omega hält sich der König auf. Seid gut vorbereitet!

Rivercity

Ihr erreicht Rivercity, indem Ihr dem Teleporter in Vertigo den Namen der Stadt angebt. Achtung! Geht nicht durch das Gitter westlich der Trainingshall! Die Gegner dort könnt Ihr frühestens nach Säuberung der Stadt besiegen. Barok (25/20) beauftragt Euch, seinen magischen Anhänger wiederzubeschaffen. Er liegt im nordwestlichen Bereich, im Hauptquartier der Zauberinnen (1/20). Schützt Euch gegen Feuer. Nach Erledigung funktioniert der stadteigene Brunnen wieder und spendiert 100 Spell Points. Bei den Räubern im Südwesten findet Ihr Princess Roxanne's Tiara (1/3).

Die Prinzessin residiert im westlichen Turm in Castle Burlock. Vatawna (25/27) ist der Gildenmeister. Magneto (22/30) lehrt Euch Navigation (braucht Ihr in der Wüstengegend). Lindon (30/7) hilft bei akutem Geldmangel. Flint (30/3) und Arnold (30/1) sorgen für körperliche Fitness mit den Auszeichnungen Master of Arms und Body Builder. Darlene (19/23) bringt Euch Schwimmen bei und Martin (30/30) macht Euch zu Bergsteigern.

Nightshadow

Der Zauberspruch Turn Undead ist am effektivsten gegen die hiesigen Gegner. Die drei Sonnenuhren stellt Ihr auf die Zahl 9. In der Nacht stellt Ihr Euch dann dem Obervampir (1/14). Seid vorsichtig, er zieht Spell Points ab. Ist er besiegt, gibt Euch der Brunnen immer 10 Levels dazu. Count du Monay (14/11) läßt Euch in die Gilde ein.

Asp

Hier müßt Ihr eine Maschine zerstören, die Menschen in Schlangen verwandelt. Die Randfelder des Wüstenbereiches der Stadt werfen Euch zurück, doch Ihr könnt sie mit dem Zauberspruch Jump überspringen. Dank den Nachrichten auf den Steinsockeln wißt Ihr, wie die Maschine zu stoppen ist: Ihr berührt die Sockel südwestlich und nordöstlich des Brunnens so oft, bis sie rot werden. Die Sockel im Südosten und Nordwesten verwandelt man blau. Nun könnt Ihr die Maschine (8/14) zer-

schlagen und die Crystals of Piezoelectricity (8/11) vom Podest nehmen. Der Brunnen gewährt von nun an 100 Hit Points. Die Kristalle benötigt ein Magier in einem Zelt ein paar Schritte südlich der Stadt Asp. Sarah (6/7) verkauft die Mitgliedschaft in der Gilde.

Winterkill

Random (8/13) hat eine Antipathie gegen Untote. Eine Kristallkugel (14/14) gibt Aufschluß darüber, was zu tun ist: Erst alle Geister killen, den Gong im Süden (13/1) schlagen, Random aufsuchen und von vorn beginnen. Die Potions of Holy Word aufbewahren! Um die Kraft des Brunnens wiederherzustellen müßt Ihr den Gong nördlich und südlich des Brunnens jeweils zweimal schlagen. Der Lohn sind 50 Might-Punkte. Casper (1/8) verkauft die Gildenmitgliedschaft.

Forest of the Walking Dead und Toad Meadow

Myra the Herbalist (F3/9/11) braucht Phirna-Wurzeln für Gegengifte. Orothim (F3/9/6) schickt Euch auf die Suche nach seiner Whistle. Spring Druid (E3/3/14) benötigt eine Schneeflocke. Derek (F3/4/5) bittet um die Rettung seiner Braut Celia. Valia (F4/9/3) vermutet ihr Alacorn bei den Hexen. Sie gibt Euch den Schlüssel zum Hexenturm. Lingono (D3/12/8) braucht einen Totenkopf und Mirabeth (D4/12/3) begehrt das Elixir of Restoration. Sie rückt den Schlüssel zum Yak-Tempel heraus. Myras Wurzeln findet Ihr überall in Toad Meadows. Orothins Bone Whistle liegt bei (E4/5/14). Dereks Braut wird bei (D4/15/15) festgehalten. Joe (D2/14/2) lehrt Euch feilschen.

Witch Tower

Im 4. Level trefft Ihr auf die Oberhexe, die wahnsinnig schlechte Laune hat. Einer ihrer Gefangenen nennt Euch das Paßwort für einen Totenkopf im gleichen Level: »Rosebud«. Eine Geheimtür öffnet sich und dahinter verbirgt sich Falistas Alacorn. Auf dem Weg nach oben befreit ihr Gefangene und lernt von den Totenköpfen verschiedene Zaubersprüche: Lightning Bolt (10/6), Toxic Cloud (9/5), Clairvoyance (5/5), Beast Master (4/6), Pain (4/10) und Sleep (5/11).
In den Witch Clouds (Level 5) könnt Ihr nur mit Levitate-Magie umhergehen. Die Inschriften der Statuen lassen sich nur entziffern, wenn die Charaktere das Linguisten-Talent haben. Die starken Mitglieder Eurer Gruppe dürfen die Angebote des Himmels annehmen. Schützt Euch vor den Blitzen! Die südwestliche Wolke ist nur per Teleport zu erreichen. Sie vergibt den Titel Super Explorer und läßt alle Party-Mitglieder einen Level aufsteigen.

Ancient Temple of Yak

Macht Levitate bereit und schützt Euch vor Feuer und Elektrizität. Die Lichs in den Särgen sind starke Gegner. Benutzt die Potions of Holy Word. Die Ankh-Hebel erst einmal in »breiter« Stellung lassen, bis alles erforscht wurde. Das Verstellen folgender Hebel in angegebener Reihenfolge und bei »Breit-Stellung« aller anderen wirkt sich wie folgt aus:
Hebel (21/23): Wandstück (20/27) öffnet sich.
Hebel (21/23)+(16/30): Wandstück (14/27) öffnet sich.
Hebel (1/12)+(2/13): Wandstück (2/11) öffnet sich.
Hebel (14/11)+(7/8): Wandstück (9/6) öffnet sich.
In den freigelegten Gewölben findet Ihr Spruch-Bücher, die Euch folgende Zauber lehren: Light (6/11), Sparks (0/5), Acid Spray (4/5) und Hypnotize (30/3). An diesen Stellen findet man insgesamt acht Mega Credits: (27/28), (27/22), (15/9), (13/9), (20/9), (18/9), (23/9) und (27/9). Bei (30/25) stößt man auf Mirabeths Elixir of Restoration.

Fairy Forest und Lifeforce Lagoon

Ihr findet Lingonos Totenkopf (D4/2/1). Danulf (C3/14/5) schickt Euch auf die Suche nach einem Zauberstab und Tito (C3/3/8) sucht ein heiliges Buch. Ebenezer versucht Euch ein zerfallenes Schloß anzudrehen. Ich gehe bei der Beschreibung von Burlock Castle noch näher darauf ein; jedenfalls findet man im Sumpf Danulfs Stab (D4/8/14).

Land of the Giants

In der Eislandschaft findet Ihr das Holy Book of Elvenkind (B4/14/13). Halon (B3/9/6) sollt Ihr einen Lavastein liefern. Der Baum Thickbarg (B3/6/3) beauftragt Euch, alle Trolle zu töten. Glom (A3/10/0) will den Zyklopen-Außenposten (A4/10/8) brennen sehen.
Ihr bekommt außerdem die Möglichkeit, den bösen Ninja-Clan zu entehren: einfach deren Pagoda (A3/15/6) betreten. Winter Druid (A3/6/1) benötigt ein Blatt, bevor er die Schneeflocke hergibt.

Cave of Illusion

Schützt Euch gegen die Kälteangriffe der Wassergolems. Auf allen Stockwerken befinden sich Strudel, die die Party an eine Stelle des Levels teleportieren. Die Totenköpfe heben Eure Attribute gegen Bezahlung permanent an; nehmt also genügend Gems mit. Im 4. Level verkauft Euch ein Totenkopf den Schlüssel zum High Tower of Magic (7/14). Bei (14/13) ist in diesem Level ein Stöpsel. Zieht Ihr ihn ab, fließt das ganze Wasser ab. Von nun an werdet Ihr von den Speeren getroffen und Wächter greifen an, die Spell Points abziehen. Aber dafür könnt Ihr jetzt die Safes öffnen. Den Speeren weicht man am besten mit Teleport und Jump aus.

Darzog's Tower

Medin (C3/12/13) will, daß Ihr die Wasserdrachen besiegt. Die grüngepunkteten Felder ziehen wieder alle Spell Points ab und teleportieren Euch zusätzlich zurück in Level 1; Ihr müßt sie also mit Hilfe von Teleport und Jump überwinden. Die Bücher im 2. Level heben Eure Attribute an. Im 3. Level tötet Ihr Darzog und befreit Crodo. Im 4. Level öffnet der Knopf hinter dem Vorhang (6/8) das Wandstück bei (8/11), und der bei (8/8) das Wandstück (10/7). In den Clouds of Xeen (= Level 5) teleportiert Ihr bei (16/9) neun Felder weit nach Norden. In den Zelten müßt Ihr Eure Fähigkeiten unter Beweis stellen und Puppen gewinnen. Diese tauscht Ihr bei Slick (12/29) gegen die

Eintrittskarte zu Castle Xeen ein, eine Cupie Doll.

Tower of High Magic
Schützt Euch vor Feuer, Kälte und Elektrizität. Die Felder mit den grünen Punkten berauben die Party aller Spell Points. Ihr findet Gebräue, die die Elemente-Resistenz anheben. Im 2. Level entdeckt man in einer der Schachteln (7/12) eine Scroll of Implosions, mit der im 3. Level der Drache getötet wird. Im 4. Level lehrt Euch ein Buch den Prismatic Light-Zauber (7/7) und die Prestidigitation-Fähigkeit (6/8).
In einer Pandora-Kiste befindet sich der Skeleton Key to Darzog's Tower (7/12). In den High Magic Clouds (= Level 5) spielt sich dasselbe ab wie in den Witch Clouds.

Castle Burlock
Prinzessin Roxanne (Level 3 im West Tower 2/11) dankt für die Wiederbeschaffung ihres Tiara. König Burlock (Level 1 im Main Tower 8/1) will den 6th Mirror. Artemus (Level 1/1/4) ist über Crodos Befreiung so glücklich, daß er Euch die Erlaubnis gibt, den Keller von Newcastle ausbauen zu lassen. Vorher läßt Emerson (Level 1/2/7) aber für 5 Mega Credits das Newcastle (Euer Schloß) restaurieren. Auf den weiteren Verlauf gehe ich erst nach Erforschung der Wüstenregion ein.
Durch das Lesen der Bücher (Level 1/10/5) und (Level 1/6/5) werdet Ihr Astrologe und Linguist. Im Keller des Schlosses trefft Ihr auf einen weiteren Feuerdrachen. Am besten teleportiert Ihr Euch von (9/4) mit Teleport 4 Felder nach Osten und steht direkt vor ihm. Die Schätze im 3. Level des Hauptturms solltet Ihr nur klauen, wenn Ihr sehr gut vorbereitet seid. Die Wachen des Königs sind schwer zu schlagen.

Savannah
Carlawna (C2/10/6) läßt Euch einen Scarab suchen. Captain Nystor (C2/9/1) möchte, daß Ihr die Ogres verjagt. Falagar (C2/8/11) bekommt die Kristalle, die Ihr in Asp gefunden habt. Kai Wu (A3/15/12) ist zufrieden, wenn Ihr die Pagoda (A3/15/6) entehrt habt und der Autumn Druid (C2/15/9) würde das Blatt gegen eine Blume tauschen. Der Scarab liegt bei (C1/15/11) und die Ogres verschwinden, wenn Ihr deren Basis (C2/5/0) zerstört.

Desert of the Sphinx
Saul (A2/6/13) verkauft die Fähigkeit Prayermaster. Arie (A1/11/5) will seinen Meister rächen und sich deshalb die Scroll of Insight von Euch aus Basenjii besorgen lassen. Ihr bekommt von ihm das Jeweled Amulet of the Northern Sphinx. Der Summer Druid (B2/1/10) hat endlich Erbarmen und händigt Euch die Blume aus. Ihr tauscht bei den Druiden die Gegenstände aus. Der Spring Druid verjüngt Euch zuletzt zum Dank.
In Castle Basenjii fängt man am besten im Keller an. Dort verrät Euch eine Gefangene (14/12) das Paßwort »There wolf«. Im Schloß findet Ihr Scrolls mit positiven Wirkungen genauso wie negative Scrolls. Im Nebenturm des 3. Levels tötet Ihr den Anführer der Sekte und nehmt aus dem Hauptturm die Scroll of Insight (Level3/3/9) mit.

Northern Sphinx
In Körper der Sphinx könnt Ihr den Dieb auf den Thron setzen, der ihm gebührt. Um die Sarkophage öffnen zu können, muß ein Gruppenmitglied ca. 100 Might-Punkte haben. Im Keller lest Ihr die Bücher (0/15) und (14/2), um Teleport und Item to Gold zu erlernen. Den Hieroglyphen kann man entnehmen, daß das Paßwort »Golux« heißt. Setzt Euch im Kopf der Sphinx wieder nur auf die passenden Stühle. Die Bücher (12/8)+(2/8) lehren die Zauber Starburst und Divine Intervention.
Nachdem Ihr das Schloß gekauft habt und den Bau vorangetrieben habt, könnt Ihr es mal wieder aufsuchen. Ein Bauarbeiter hat den Zugangsstein zur Tomb of 1000 Terrors gefunden. Hier findet man wieder Gebräue, die für verbesserte Charakter-Werte sorgen. Hinter verschlissenen Laken sind Geheimtüren, die nicht angezeigt werden! Es gibt Teleport-Felder: von (1/30), (8/9) und (17/9) nach (26/16) sowie von (3/5) nach (13/9).
Die acht Mega Credits liegen bei folgenden Koordinaten: (17/29), (17/15), (11/30), (1/16), (13/5), (13/13), (6/9) und (19/9). Anschließend Newcastle von Emerson weiter ausbauen lassen. Beim Schloß wird ein weiterer Stein gefunden, der Schlüssel zum Golem Verlies. Die Trainingshalle Eures Schlosses trainiert Euch bis Stufe 20.

Golem Dungeon
Beginnt im Holz-Teil und legt jeden Hebel um. Daraufhin schließt sich das Wandstück hinter Euch. Verlaßt diesen Abschnitt mit Teleport. Im Stein-Teil drückt die Knöpfe in folgender Reihenfolge: oben, mitte, unten, oben. Im Eisen-Teil müßt Ihr folgende Hebel umlegen, um weiter zu kommen: (25/14), (23/14), (21/14), (21/20) und (23/20). Legt den Hebel bei (19/25) um. Es ensteht ein Teleport bei (22/25), der Euch nach (15/25) teleportiert. Weitere wichige Teleporter: von (15/29) nach (15/9) sowie von (13/2) nach (3/17). Die Statue bei (13/1) ernennt Euch zum Meister der Golems und hebt Euch um einen Level an. 14 Mega Credits warten bei folgenden Koordinaten: (4/1), (6/1), (11/22), (11/28), (17/17), (22/22), (22/28), (15/6), (11/9), (15/12), (30/12), (30/6), (27/4) und (18/4).
Laßt anschließend Emerson den Keller ausbauen. Das Paßwort lautet »Laboratory«. Die Geheimtüren werden nicht angezeigt. Ihr findet vier Potions of the Gods und das Xeen Slayer Sword bei (7/4). Wenn Ihr wollt, könnt Ihr noch die Lavagegend erforschen.

Castle Xeen
Das Schloß befindet sich in den Wolken von Darzog's Tower. Bevor Ihr jedoch Xeen gegenübertretet, müßt Ihr alle Generatoren beseitigen; zuerst die in den Seitentürmen, dann die im 1. Level und dann den im Hauptturm. Für das Haustier des Lord Xeen solltet Ihr Euch vor Säure schützen und einen Starburst bereithalten. Lord Xeen selbst ist einfach zu besiegen: Ihr reicht das Xeen Slayer Sword solange zwischen Euren Charakteren herum und schlagt damit zu, bis der Bösewicht dahingerafft ist – Gratulation! **(hl)**

Level-Codes für »History Line«

GESCHICHTSSTUNDE

Alle Paßwörter und detaillierte Level-Infos für den Ein-Spieler-Modus von »History Line 1914 - 1918«.

Neben den Levelcodes verrät Ihnen Jörg Proidl aus Gronau, wieviele Einheiten, Vorratslager, Fertigungsanlagen und Rohstoff-Einnahmen jede Partei zu Beginn des Szenarios besitzt. Unter »Map« ist zusätzlich aufgelistet, wieviele neutrale Einheiten, Lager und Anlagen sich auf der Karte befinden. **(hl)**

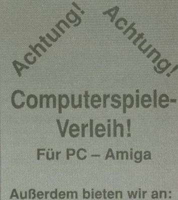
DEUTSCHLAND

LEVEL-CODE	EINHEITEN 1	EINHEITEN 2	EINHEITEN Map	VORRAT 1	VORRAT 2	VORRAT Map	FERTIGUNG 1	FERTIGUNG 2	FERTIGUNG Map	ROHSTOFFE 1	ROHSTOFFE 2
PULSE	14	14	30	0	0	2	0	0	0	5	5
CIVIL	20	41	79	1	1	2	1	1	6	22	30
MOUSE	14	16	52	0	0	1	0	0	3	4	5
VENOM	34	50	84	2	0	2	1	2	3	27	34
NOISE	10	13	60	0	0	2	0	0	6	5	10
RIGHT	22	35	57	1	0	1	1	2	3	30	40
ORKAN	31	34	85	1	1	4	1	1	5	40	35
FRONT	39	68	107	1	0	1	1	3	4	35	50
RATIO	21	42	65	0	0	1	1	3	4	24	57
PARTS	36	36	81	0	0	2	1	1	2	30	31
PLANE	30	64	112	1	2	4	2	1	6	39	42
FLAME	33	46	79	1	1	2	0	0	0	15	15
GOTHA	30	46	112	0	1	5	0	1	6	5	27
BALON	33	47	80	0	0	0	3	1	4	53	25
PAUSE	24	45	99	0	0	6	1	2	3	20	41
ELITE	37	54	93	0	0	1	1	1	2	20	20
INFRA	29	67	96	1	1	2	2	3	5	46	65
HILLS	25	43	86	0	0	0	0	0	3	6	8
COBRA	25	53	99	1	1	5	1	2	5	30	58
ATLAS	72	104	176	4	2	6	2	3	5	60	82
AMPER	30	56	115	1	2	5	0	1	5	15	44
RHEIN	34	74	109	1	2	4	1	4	5	45	95
CANDL	65	80	145	1	1	2	1	5	6	80	60
STERN	79	126	205	0	2	2	0	0	0	45	45

FRANKREICH

LEVEL-CODE	EINHEITEN 1	EINHEITEN 2	EINHEITEN Map	VORRAT 1	VORRAT 2	VORRAT Map	FERTIGUNG 1	FERTIGUNG 2	FERTIGUNG Map	ROHSTOFFE 1	ROHSTOFFE 2
BATLE	14	14	30	0	0	2	0	0	0	5	5
GOOSE	40	26	75	1	1	3	1	0	5	35	20
SPORT	33	22	58	0	0	1	2	0	3	35	10
BIMBO	32	23	55	2	0	2	1	2	3	60	15
TEMPO	35	27	67	2	0	2	1	0	3	50	5
BARON	42	35	77	0	1	1	2	1	3	40	35
BUMMM	57	42	118	2	0	5	1	1	4	41	20
LEVEL	62	48	110	0	0	0	2	2	4	40	23
TOXIN	48	21	73	0	1	1	1	2	4	33	38
PRINC	37	30	75	0	1	2	0	0	2	10	13
CLEAN	77	30	132	1	0	4	2	0	6	35	5
XENON	53	33	85	1	1	2	0	0	0	20	15
SIGNS	32	25	99	0	1	5	0	1	6	15	19
HOUSE	52	29	81	0	0	0	3	1	4	43	25
SIGMA	60	32	126	0	0	5	1	2	4	25	25
SEVEN	50	34	87	0	0	1	1	1	2	28	15
ZOMBI	98	56	154	1	1	2	3	2	5	73	52
MOVES	48	35	107	0	0	1	0	0	3	5	5
BLADE	37	32	85	1	1	5	1	2	5	45	26
ZORRO	98	32	155	4	2	6	2	3	5	78	60
STONE	57	40	128	0	1	4	1	1	0	30	21
MOSEL	80	53	139	2	1	5	4	0	5	70	30
ORDER	120	73	193	1	3	4	3	1	4	65	45
SODOM	123	86	209	2	0	2	0	0	0	75	15

Die Inserenten



KOMPLETTLÖSUNG

GOBLIINS 2

Coktel Visions zweiter Teil des Gobliins-Abenteuers hält einige heftige Kopfnüsse parat, die wir hier für Sie enträtseln.

Hinter seinem niedlichen Antlitz birgt Gobliins 2 eine doppelte Portion harter Puzzles, bei denen die Logik nicht immer offensichtlich ist. Falls Sie an einer bestimmten Stelle festhängen, wird unsere Lösung sicher für Erleichterung sorgen.

Level 1

Die Gobliins müssen aus dem Dorf am Riesen vorbei kommen. Diesen gilt es zuerst zu wecken, um ihm anschließend mit Speis und Trank zu versorgen.

Dorf

Um an die Flasche zu gelangen, die den alten Männern gehört, versucht Winkle die Wurst zu stehlen. Während er vom vornehmen Herren durchs Bild katapultiert wird, hat Fingus die Chance schnell zuzuschnappen. Er sollte dazu vorher bereits in der Nähe der Flasche stehen.

Brunnen

Während Fingus den Brunnen bedient und das Wasser fließt, benutzt Winkle die Flasche mit dem Wasserstrahl, um sie zu füllen.

Dorf

Mit dem Wasser aus der Flasche beglückt man die Blumen, die daraufhin erblühen. Rasch wird eine Blume ausgerupft. Nun gilt es Winkle auf dem Dach über der Wurst in Stellung zu bringen. Dazu stellt sich Winkle einfach auf die Matte vor der Tür und Fingus drückt den Klingelknopf. Schwupp, schon fliegt Winkle nach oben. Mit einer gepflückten Blume wird Fingus jetzt beim vornehmen Herren vorstellig und nachdem er sie abgegeben hat, darf Winkle die Wurst vom Dach aus klauen.

Brunnen

Die Flasche sollten Sie nun hemmungslos über den Frosch kippen. Danach wandert der Stein ins Inventar. Wer an der Tür zum Haus des Zauberers kloppft, bekommt zuerst eine Abfuhr. Daraufhin ist es an Fingus, den Stein zu benutzen: mit dem Mechanismus ganz rechts am Haus neben dem Fenster. Fingus muß auch die Sprosse herabziehen und in der kurzen Zeit, während er sie unten hält, hangelt sich Winkle aufs Dach. Alles, was Winkle noch zu tun bleibt, ist in den Schornstein zu steigen.

Beim Zauberer

Um an die Streichhölzer zu gelangen, die im Maul des ausgestopften Tigers lagern, trampelt Winkle kurzentschlossen auf dessen Schwanz und Fingus grabscht sich flugs die Schachtel. Einmal im Besitz der Streichhölzer, wird damit der Teekessel angezündet und anschließend noch mit Wasser aus der Flasche aufgefüllt. Nach einer kurzen Kochphase hat sich das Poster an der Wand abgelöst. Jetzt nicht übereifrig nach dem Schlüssel greifen, sondern erst brav den Teekessel wieder auspusten. Der Schlüssel paßt in die Kuckucksuhr,in die ihn Fingus gleich einsteckt und dann benutzt. Während der Kuckuck draußen baumelt, kann Winkle mit dem Stein nach dem großen Bartschlüssel werfen. Wenn man den Bartschlüssel endlich getroffen hat, nimmt man ihn mit und verläßt des Zauberers Haus.

Brunnen

Wo paßt wohl der große Bartschlüssel? Klar, unten links an der Kellertür. Endlich läßt sich die Flasche Wein mitnehmen.

Riese

Fingus wird zuerst die Wurst auf das Schlagloch anwenden und so den Hund ablenken, damit Winkle schnell an ihm vorbeilaufen kann. Doch noch kann Winkle hier wenig ausrichten, er benutzt nur das Loch oben am Baum, um durch das Fuchsloch vorne wieder aufzutauchen. Tierschützer weggeschaut, jetzt geht es der Henne an den Kragen. Winkle greift dabei schonungslos zu und während das Huhn zappelt, schlägt Fingus mit der Wurst einmal kräftig drauf. Ein Ei ist der Lohn dieser Aktion. Mit dem Ei geht's für beide Gobliins nach oben zum Riesen (durch das Fuchsloch). Der Holzstapel wird mit den Streichhölzern entzündet und Fingus legt dann das Ei obendrauf, was den Riesen endlich aufweckt. Bleibt nur noch, dem Riesen den Wein und die Wurst zu verabreichen, und schon erreichen wir den zweiten Level.

Level 2

Der Burggraben vorm Schloß läßt sich einzig mit dem Stundenglas überwinden, das man von Uhrmachermeister Tom geschenkt bekommt.

Graben

Auf zum lustigen Bombenwerfen: Anschlag Nummer 1 wird ausgelöst durch Fingus, der in den kleinen Turm rechts geht, um die Bombe nahe der Brücke zu plazieren. Ebenfalls Fingus nimmt die Bombe dann auf und während er sie hält, wird sie von Winkle entzündet. Zack, schon erwischt es den Wächter. Für die zweite Runde steigt Winkle in den Turm und wieder greift sich Fingus die Bombe und Winkle gibt Feuer. Der freigebombte Teppich sollte jetzt über der Brücke hängen. Für das letzte Bombenattentat läuft erneut Fingus in den Turm, doch diesmal hält Winkle die Bombe und Fingus benutzt die Streichhölzer. Das bringt den Teppich unter Soka. Also muß bloß noch irgendein Gobliin auf den fliegenden Teppich steigen, hochfliegen und sich die Tips anhören.

Tom

Wer den Basketball mit dem Stein losschlägt, liegt nicht falsch; doch wie bekommt man ihn wieder vom kleinen Jungen zurück? Ganz einfach: Jedesmal, wenn Winkle das Haus betritt, aus dessen Fenster sich der Frechdachs lümmelt, verschwindet der Bengel und taucht unten rechts aus der Tür auf. Das ist der Moment, in dem Fingus die Tür oben rechts betritt, um direkt hinter dem Lausbub aufzutauchen und ihm

den Ball zu entwenden. Den Ball drückt Fingus dann dem Basketballspieler in die Hand, der ihn auf den Korb wirft. Wenn der Ball auf dem Korb rollt, springt Winkle fix von unten dagegen. Das führt zwar dazu, daß des Bürgermeisters Fenster das Zeitliche segnet, doch nach einer Erklärung darf man endlich auch mit Tom, dem Uhrmachermeister ganz oben sprechen.

Kael

Beim menschlichen Baum Kael wird die schlafende Nymphe mit etwas Wasser aus der Flasche geweckt. Kael braucht ebenfalls einen Drink: Winkle drücke dem Baum die Flasche in die Hand. Für Winkle geht es danach auf den großen Ast (ebenfalls über die Hand von Kael). Um die Blume zu fangen, die herabfällt wenn Winkle oben am kleinen Ast links rüttelt, plaziert man Fingus direkt darunter und schnappt im richtigen Moment zu. Die Blume wendet man auf den Stein unten am Wegesrand an. Wenn Fingus jetzt erneut den Stein auf dem Weg berührt, erhält er den Honig. Damit kraxelt er auf den großen Felsbrocken ganz links in Bild. Nun ist es an Winkle die Biene erneut aus dem Loch zu locken. Im Moment, wenn die Biene erscheint, springt ihr Fingus vom hinten auf und gelangt so nach oben zur Nymphe. Der Honig ist das Geschenk von Fingus an die Nymphe, woraufhin sie ihm den richtigen Pilz zeigt. Der Pilz wird gepflückt und nach einem beherzten Schlag an die Tür übergeben.

Vivalzart

Winkle sollte den Pilz in die seltsame Maschine stecken, die dann von Fingus aktiviert wird. Leider sperrt die Wäscheklammer den Schlauch. Wie bekommt man also einen Gobliin dorthin? Die erste Aufgabe für Winkle ist es, sich einen Wurm aus dem Einmachglas zu mopsen. Fingus wird derweil auf die Falltür unter dem Geier gestellt. Winkle braucht nur den Knopf am Bücherbord zu drücken und solange Fingus oben baumelt, dem Geier den Wurm zuzuwerfen. Das Fleisch gebe man dem Piranha, der daraufhin einen Knochen ausspuckt. Über den Knochen freut sich Vivalzart nicht lange und wirft ihn in den Abfalleimer. Spätestens dann sollte einer der Gobliins auf dem Eimer stehen, damit es ihn nach oben schleudert. Hier wird das Freundlichkeitselixir aufgenommen und die Wäscheklammer abgeklemmt. Endlich tropft es in den Behälter, wobei jeder Gobliin mit Hilfe der Flasche einen Tropfen zu sich nimmt und ins Traumland verschwindet.

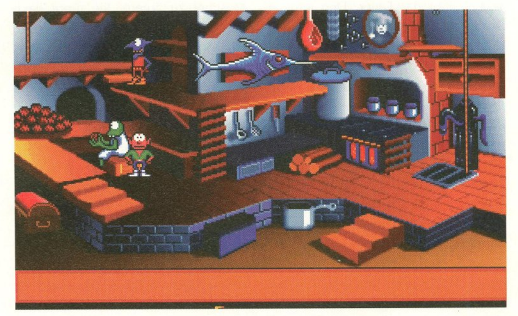
Jazz

Extrem schwierig und unlogisch geht es im Traumland zu, denn Fingus und Winkle müssen eine Melodie aus drei Noten zusammensetzen. Dazu greift Winkle zu Beginn in den Scheinwerfer und erreicht den Schlagstock des Trommlers. Den wendet er sofort auf die Kuppe neben dem Netz an und gelangt auf diese Weise an das Fangnetz. Wenn Fingus kurz auf die Feder steigt, erscheint oben neben dem Trommler die Fahrradpumpe. Sie läßt sich dann von Winkle auf dieselbe Art nehmen wie schon der Schlagstock. Danach werden beide Gobliins zusammen auf die Feder gestellt, die solange angewählt werden muß, bis beide durch Hüpfen die Tür links im Stengel geöffnet haben. Damit der Weg durch die Tür nicht mehr blockiert ist, wird schnell unten am Schlauch die Wäscheklammer angeklemmt.

Jetzt ist die Bahn frei, um den Gitarristen anzusprechen und ihm eine Note zu entlocken. Die Note schwebt nach oben rechts, wo Fingus stehen muß, um sie mit dem Fangnetz zu schnappen. Er gelangt dorthin durch das untere rechte Loch. Die Stechmücke kann Fingus auch gleich fangen, dazu muß Winkle bloß die Fahrradpumpe auf den Saxophonspieler anwenden. Die Mücke steckt Winkle in den Scheinwerfer und Fingus bekommt die Chance, die zweite Note (vom Trommler) abzugreifen. Jetzt bleibt nur noch ein Platztausch: Fingus pumpt den Sxophonisten auf und Winkle angelt sich mit dem Netz oben die Note. Obwohl man die einzelnen Noten nicht im Inventory sieht, werden die beiden Protagonisten nach der letzten Aktion automatisch wieder zu Tom transportiert.

Tom

Bevor man zu Tom gehen kann, muß noch die komplette Melodie auf die untere, linke Tür angewandt werden. Erst danach gibt uns Tom das Stundenglas.



Das ist die richtige Stellung für die Gobliins bei der schwierigen Buletten-Aktion

Graben

Einfach das Stundenglas in den Graben werfen und schon ist der Weg über die Sandbrücke zur Öffnung im Burgwall frei.

Level 3

Sie müssen den Schmied dazu bringen, einen Schlüssel für die Kiste mit den Taucheranzügen zu formen, damit die Gobliins durch den Brunnen freie Bahn haben.

Wachleute

Wer die Mayonnaise aufgenommen

hat, muß den richtigen Platz rechts neben Gromelon finden, auf den die Tube gelegt wird, damit Fingus von der Galerie draufspringen kann. Solange Gromelon sich über die folgende Mayonnaise-Dusche wundert, sollte ihm Winkle das Schwert klauen. Dann kümmert sich Winkle um Rustik und Fingus darf aus dem Mund von Stalopicus das Kaugummi ziehen. Vom Schloß des Schranks wird mit dem Kaugummi ein Abdruck geformt.

Schmiede

Es reicht nicht, dem Schmied Schwert und Abdruck zu geben. Bevor er loslegen kann, gilt es noch den Blasebalg zu aktivieren. Mit dem Hocker rückt Winkle nebenbei Oto auf den Pelz und wenn der mit seiner Lanze wirbelt, ist es Zeit sich mit Fingus daranzuhängen. So gelangt Fingus auf den Blasebalg, auf dem er nur etwas hüpfen braucht, schon glüht das Feuer. Den fertigen Schlüssel nimmt man freudig an, doch es bleibt noch eine Sache zu erledigen. Winkle bearbeitet Focus mit der Mayonnaise und solange der seine Keule etwas tiefer hält, versucht Fingus den Hocker auf das Fleisch anzuwenden. Wer das Fleisch hat, nimmt auch noch den Amboß mit.

Wachleute

Das Fleisch wird benötigt, um Amidal seine falschen Zähne zu entlocken und mit dem frisch geschmiedeten Schlüssel ist es ein Leichtes den Schrank zu öffnen. Endlich darf sich jeder Gobliin einen Taucheranzug nehmen.

Brunnen

Wenn Winkle in den Tunnel geht, erscheint eine Tür in der Monsterfigur, und wenn Winkle die Axt hebt legt er einen Knopf frei, den Fingus dann schnell drücken muß. Damit ist die Monstertür offen. Jedesmal wenn Fingus in den Tunnel geht, fängt das Monster an zu sprechen. Winkle sollte währendessen schnell in die Monstertür schlüpfen.

Die Kombination aus Monstersprache und Winkles Worten erstaunt Schwarzy. Solange der ungläubig dasteht, benutzt Fingus den Hocker mit der Winklede. Der eingehakte Schwarzy wird nun noch von Winkle mit den falschen Zähnen traktiert, worauf er einen Moment am Seil hängt. Wer schon so baumelt, der schreit förmlich danach, daß man mit einem Amboß nach ihm wirft. Durch den beschwerten Schwarzy wird der Deckel über dem Brunnen gelüftet und jeder Gobliin darf (natürlich mit angezogenem Taucheranzug) in die Öffnung hüpfen.

Level 4

Meerjungfer und Krake müssen überredet werden, die Passage zum Thronraum zu öffnen.

Meerjungfer

Einmal gilt es den Hocker zu Beginn mit dem Seepferdchen zu verquicken, damit der Weg nach oben frei ist (man braucht dann nur noch das Seepferdchen). Fingus steigt zunächst in das Loch und erscheint rechts oben. Somit ist die Zeit für Winkle gekommen, die Muschel zu ärgern. Sie flippt nach oben, wo sie von Fingus gefangen wird. Für Winkle heißt es jetzt ebenfalls durch das Loch nach oben zu gelangen. Wenn Fingus andererseits die Höhlung aktiviert, taucht plötzlich rechts eine Hand im Handschuh auf. Schnell wirft Winkle die Muschel auf die Hand. Winkle ist auch derjenige, der die Muschel dann wieder aufnehmen sollte (genauso wie den Handschuh und den Seestern darin).

Wrack

Winkles erste Aufgabe ist es, durch die Tür auf Deck zu gehen. Die zweite: Er muß den Lampenfisch fangen, der immer dann erscheint, wenn Fingus das Leuchtfeuer am Heck des Wracks untersucht. Für einen gelungenen Fang sollte Winkle auf dem Mast stehen. Der Lampenfisch dient zur Erleuchtung der schwarzen Zone ganz oben rechts im Felsen. Fingus steigt derweil auf die große Muschel. Jetzt ist Winkle an der Reihe das Leuchtfeuer zu aktivieren und sobald die Muräne erscheint, das Steuerruder zu drehen. Daraufhin wirft es Fingus in die Nähe der Holzstatue. Fix düst Winkle wieder nach rechts und probiert den Seestern auf der Truhe aus. Die offene Truhe ist natürlich für Fingus das Signal sich um die Holzstatue zu kümmern. Nur so erreicht man das Schwert, welches Fingus und Winkle nach Anwendung auf den Schädel in den Besitz des Diamanten bringt.

Meerjungfer

Ein einziger Diamant ist zu wenig für eine Meerjungfrau. Wie wäre es mit einer zusätzlichen Perle? Kein Problem: Das Gelmonster wird mit dem Handschuh neutralisiert und die Flasche von Fingus aufgenommen. Darin ist das Pergament mit der SOS-Botschaft vom Narrenprinzen. Sollte Winkle sich die Flasche greifen, kommt die Perle zu Tage. Diamant und Perle gehen an die Meejungfrau, was einen Teil der Passage öffnet. Den anderen Teil verwaltet der Krake, der sich aber von Fingus mit dem Pergament überzeugen läßt. Bevor man den Ausgang benutzt, sollten sich Handschuh und Hocker wieder im Inventar befinden.

Level 5

Der Narrenprinz wird befreit, indem man Amoniak und seinen zwei Begleitern den Freundtrunk einflößt.

Vorrat

Aktivieren Sie den Schwertfisch mit Fingus und nehmen das Salz. Fingus hebt auch den Deckel des großen Topfs an, damit Winkle Salz auf dem kleinen Mann streuen kann. Winkle wiederum besorgt die Feile aus den kleinen Töpfen. Um Fingus rechts oben aufs Regal zu schicken, muß er das Seil unten halten, während Winkle links am Seil herabschWinklegt. Die Feile befreit Colibrius vor der Kette und der Weg zu den Heftzwecken ist für Fingus frei.

Nun folgt die vom Timing her schwierigste Aktion des ganzen Spiels: Eine Bulette muß mit dem Elixir getränkt werden. Dazu stellt man Fingus nah hinter den Koch und würzt die Buletten durch Winkle mit Salz. Sowie das geschehen ist, rennt Winkle auf das Regal oberhalb des Kochs und bleibt kurz vor der Stufe stehen. Nach einer Weile geht alles blitzschnell: Oumkapok beschwert sich über die salzigen Buletten; während der Koch schwebt, legt Fingus eine Heftzwecke auf die Kiste und sobald sich die Bulette in der Luft befindet, muß Winkle versuchen, den Freundtrunk darauf anzuwenden.

Sollte es klappen, dann trägt Oumkapok (im Thronsaal) einen schläfrigen Gesichtsausdruck.

Thron

Zuerst den Pfeffer nehmen. Um auf die Felsbrüstung zu gelangen, benutzt Winkle den Hocker und während er die Hände aufhält, steigt Fingus schnell nach oben. Fingus muß dann den Knopf rechts drücken und Winkle schnell durch die sich rechts öffnende Tür gehen. Für die nächsten Aktionen gehen beide Gobliins nach links herüber (durch die Ohren). Die Krone erhält man, wenn Winkle von links ins Ohr geht und Fingus die Zunge benutzt. Auf die selbe Art nur mit vertauschten Gobliin-Rollen läßt man eine Küchenschabe erscheinen. Viel Zeit diese zu fangen, hat man aber nicht. Solange sie unten wartet, muß Fingus links in die Öffnung greifen und möglichst gleichzeitig Fingus den Handschuh rechts auf das Loch anwenden. Einmal in Fingus' Besitz, kann er die Küchenschabe wieder vor das rechte Loch legen und etwas Freundtrunk darüberschütten. So schläfert man Glotziok ein. Eine weitere Küchenschabe wird gebraucht, also die Jagd nochmals wiederholen.

Rüstung

Hierher gelangen die Gobliins natürlich nur, wenn sie auf der linken Seite des Throns stehen. Es gilt die Küchenschabe als Marienkäfer zu tarnen, damit sie Amoniak mundet. Eine Feder vom Helm dient dazu als Pinsel. Sie wird in den Farbtopf des Malers getaucht. Dann malt irgendein Gobliin die Schabe rot an, streut noch etwas Pfeffer drauf und träufelt kräftig Freundtrunk nach. Die Schabe ist dann vor das Service-Loch unten in der Mitte zu legen. Nebenbei wird dem König in der Rüstung die Krone aufgesetzt und man kann sich wieder mit ihm in normaler Größe unterhalten (Klicken Sie auf den Stein in der Wand und dann auf den Helm).

Thron

Sollte alles erfolgreich gelaufen sein, sitzt Amoniak nicht mehr auf dem Thron. Glotziok und Oumkapok grinsen gleich dumm. Endlich läßt sich der gefangene Narrenprinz befreien.

Rüstung

Zurück bei der Rüstung wird der Prinz neben die Schrumpfmaschine gestellt. Ist das geschehen, stellen sich Fingus und Winkle nacheinander unter die Maschine (ziemlich links) und der Prinz schaltet sie ein. Sind beide weg, geht's auch für den Prinz dorthin.

Level 6

Ab hier hat fast jeder Bildschirm sein ganz eigenes Ziel.

Pergament

In der Kiste liegt der Schlüssel zum Ausgang; in diesem Fall ein Korn, das im Dorf auf der Karte zu pflanzen ist.

Fingus stürzt sich sofort auf den Messergriff. Während er sich verzweifelt abmüht, sollte Winkle ihm an der Spitze des Messers helfen. Zweimal muß die Möbelpackaktion laufen, dann müßte Fingus das Lesezeichen aus dem Buch zu fassen bekommen. Er benutzt daraufhin das Lesezeichen mit der Kerze und ein Docht entsteht. Hurtig schnappt sich Winkle nebenbei das Streichholz und hebelt damit das Auge des Schädels aus. Jetzt kommt der Narrenprinz ins Spiel, indem er das Auge umherkickt, wobei es die Brille zerbricht. Den Glassplitter kann man natürlich gut gebrauchen: Fingus nimmt ihn auf und hält ihn in den Lichtstrahl. Mit dem auf diese Weise entstandenen Wachs füllt ein Gobliin das Siegel und schon besitzt man den Abdruck. Der ist wiederum für das Schloß an der Kiste gedacht. Alles, was noch zu tun bleibt, ist das Korn aus der Kiste ins Dorf auf der Karte zu setzen und sich mit der Dreierbande an der gewachsenen Pflanze hinabzuhangeln.

Spielzeuge

Ziel: Der Narrenprinz läßt sich nur mit Hilfe der Seifenblasen befreien, die aber bald zerstochen werden müssen. Sollte zufällig eine Bowlingkugel auf die Kegel zurasen, wenn Fingus sich dafür interessiert, so dient Winkle als Abfangjäger, indem er sich im rechten Moment auf den Stern (rechts) stellt und auf die Kugel hüpft. Die Bowlingkugel wird von Winkle auf den Deckel gelegt, wobei er selbst ebenfalls drauf stehen bleibt. Fingus braucht dann einzig die Platte zu aktivieren und Winkle rauscht durchs Bild. Dabei bleibt die Sicherheitsnadel oben rechts liegen. Schnell wird sich eine weitere Bowlingkugel besorgt und von Winkle auf den Deckel gelegt, nur diesmal stellt er sich selbst vorne links auf das Katapult.

Bei Benutzung der Platte von Fingus fliegt Winkle dadurch nach oben. Fingus kann gleich bei der Platte stehen bleiben, denn nachdem Winkle an die Antenne gefaßt hat, auf die Seifenblase gesprungen ist und eine sichere Landung auf dem Deckel vollzogen ist, muß die Platte nochmals herhalten, damit Winkle seicht zur Sicherheitsnadel schwebt. So gelangt man an die Nadel, doch dann ist leider die ganze Aktion mit der Bowlingkugel zu wiederholen, um Winkle erneut nach oben zu bekommen. Endlich darf auch Fingus den Affen passieren und sich auf die Platte am Fuß des Regenbogens stellen.

Die Befreiung des Narren sieht folgendermaßen aus: Winkle kümmert sich um den Knopf, damit der Narrenprinz fällt. Solange er sich in dem Ring hält, drückt Fingus die Antenne. Mit fixer Laufarbeit und einer Nadel ist es letztlich ein Leichtes für Winkle, den Prinzen aus der Blase zu poppen.

Pflanze

Vorerst ist hier nur wenig zu tun: Der Narrenprinz gehört auf das Katapult und ein Gobliin drückt den Knopf neben der Tür. Sobald der Schlüssel erscheint, aktiviert der andere Gobliin das Katapult. Grabsch, schon hat der Prinz den Schlüssel... und Schnapp, wird der Narr samt Schlüssel von einem Vogel entführt. Pech.

Berg

Fingus muß ganz nach links auf den Felsen gelangen.

Den runden Stein reichen sich die Gobliins bis auf die dritte Plattform hoch. Immer wenn einer hebt und hält, greift der andere von oben zu. Ist der Stein im dritten Stock, nimmt Winkle seinen Platz auf dem Löwen ein. Ein beherzter Steinwurf von Fingus und die linke Schulter des Riesen hat einen Besucher namens Winklekle. Ein Griff nach dem roten Kopf der Keule sorgt für deren Herabpoltern. Wieder wird der Stein

geliftet, diesmal aber nur auf die zweite Plattform. Fingus' Wurf schleudert Winkle somit auf die rechte Schulter des Riesen. Hier steht das Loch zur Erkundung bereit, worauf Winkle neben dem roten Kopf erscheint. Flugs stellt sich Fingus auf den Löwen und endlich darf Winkle den Kopf kicken.

Fingus sollte sich nach der Aktion auf der schwebenden Plattform befinden. Bevor er jetzt dort in die Mitte geht und zum Hüpfen ansetzt, ist für Sie das Speichern des Spielstands ratsam. Die nächste Aktion kann nämlich leicht schiefgehen. Durchs Hüpfen sackt die Plattform nach unten. Am niedrigsten Punkt kann Winkle aufspringen. Ist die Plattform wieder mit beiden oben, hechtet sich Winkle links an den Fels. Rasend schnell sollte Fingus sofort danach versuchen zum Felsen links hinüber zu laufen. Einmal dort, wird der Käfig von Fingus mit der Feile bearbeitet und oh Wunder, der Schlüssel liegt wieder in Gobliins Hand.

Pflanze

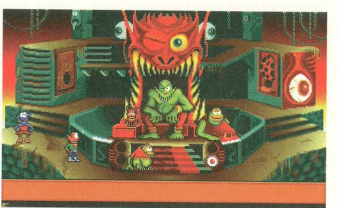
Mit dem Schlüssel gilt es die Tür aufzuschließen und durchzugehen.

Level 7

Im Laboratorium ist eine Tür ins Jenseits zu öffnen, um dem Narrenprinzen erneut zu folgen; dann bleibt nur noch der Endkampf.

Tazaars Labor

Das Zauberwasser vom Springbrunnen benötigt der Prinz dringend. Das führt einzig dazu, daß er wieder entführt wird. So schreiten die Gobliins unter Stöhnen ein letztes Mal zur Rettung. Winkle tut seinen Teil, indem er den Bleistift dreimal auf der Wandtafel benutzt. Ein Schwamm ist der Lohn. Mit dem selben Bleistift möchte Fingus das Porträt des Zauberers verunstalten, doch der Magier wirft einen Bummerang. Den kann Winkle kurz vor dem Ziel abfangen, wenn er auf den Lehnsessel hüpft. Eine ähnliche Abfangaktion ist notwendig, um an den Zahnstocher zu kommen, der immer dann vom Magier wegfliegt, wenn dieser von Winkle mit Wasser aus der Flasche übergossen wird. Fingus muß mit dem Bumerang im passenden Moment und vom richtigen Platz aus nach dem hüpfenden Zahnstocher werfen.

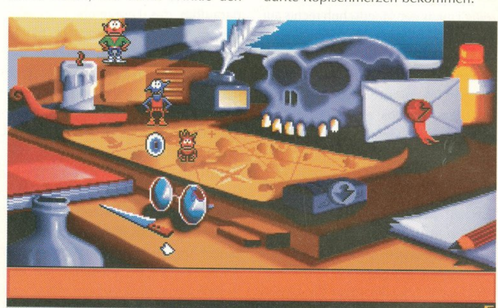


Zur Überprüfung: So sieht's aus, wenn des Narren Bewacher außer Gefecht sind

Soviel Arbeit, nur damit Winkle den Zahnstocher am Skelett ausprobieren kann. Daß die herausfallende Flasche zerbricht, ist nicht weiter schlimm; die Pfütze kann man ja mit dem Schwamm aufsaugen. Winkle braucht jetzt bloß noch die Pfeife zu entfachen und Fingus den vollen Schwamm in den Rauch zu hängen, schon öffnet sich das Tor ins Jenseits; das unsere Helden natürlich sofort mutig durchschreiten.

Das Reich des Todes

Die letzte Szene! Nochmal Rätsel bis zum abwinken? Nein, wer so weit gekommen ist, läßt sich kaum noch schrecken. Doch wie kommt man an die Maus? Schlichtweg dadurch, daß Fingus sich auf das Auge unten rechts stellt und Winkle an die äußerste linke Kante der rechten oberen Plattform geht. Wenn Winkle springt, fliegt Fingus und die Maus ist sein. Ein Gobliin stellt sich danach für den entscheidenden Bumerangwurf wieder an die linke Kante der oberen rechten Plattform. Sobald der andere die Maus in den Lehm unten steckt, erscheint ein Krokodil auf das man Hüpfen kann. Das führt dazu, daß Amoniak seine Hand ausstreckt und in diesem Moment wirft man den Bumerang, aber nicht auf Amoniak, sondern auf die Zähne (Felsen) die vom oberen Bildschirmrand herabhängen. Bevor der kleine Dämon den Prinzen möglicherweise wieder zurückbringt, springt der Wurf-Gobliin von der oberen Plattform. Es schlägt das Auge heraus und der kleine Dämon dürfte Kopfschmerzen bekommen.



Fiesitäten: Erst das Auge aus dem Schädel holen und dann noch damit kicken

So weit, so gut – doch wie verlassen die drei Helden jetzt die Szene? Plazieren Sie dazu den Schwamm auf dem großen Felsen in der Mitte. Der Prinz stellt sich auf das Auge und Winkle vollführt wieder seinen Sprung von der Kante der oberen Plattform. Nach der Landung des Narren auf dem Schwamm läuft für kurze Zeit die Flüssigkeit den Felsen herunter. Das ist der Zeitpunkt für Fingus den Bleistift auf den Felsen anzusetzen und eine Tür zu malen. Diese besteht nur Sekunden; also sollte Winkle schnell nach dem Türgriff fassen, damit alle drei letztlich entkommen. **(hl)**



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 c, 8011 Poing.

Vorneweg schönen Dank für die Briefe und ausgefüllten Fragebögen, die uns nach unserer Erstausgabe ins Büro flatterten. Ab sofort drucken wir eine Auswahl an interessierten Zuschriften regelmäßig in dieser Rubrik ab; die Redaktion behält sich dabei das Recht der gnadenlosen Kürzung vor. Auf einen dicken Batzen frischer Post freut sich Ihr und Euer Briefkasten-Onkel
Heinrich Lenhardt

Unterwasser-Mikado

Hallo Ihr PC Players, gerade halte ich Eure erste Ausgabe in der Hand und mußte mich erstmal an meinem Joystick festhalten. Potzblitz! Doc Bobo, H. Lenhardt und Starkiller sind wieder in einem Magazin vereint. Daß ich sowas noch erleben darf. Nach den müden Spieletest-Neuerscheinungen der letzten Zeit endlich ein Lichtblick. So, genug Honig um die gierigen Redakteursmäuler geschmiert! Jetzt zur konstruktiven Kritik:

Die Abteilung Leserbriefe wird ja vermutlich nach der ersten Ausgabe installiert. Ich hoffe, daß die Tips & Tricks ständig weiter ausgebaut werden. Kann es sein, daß Ihr zuwenig Bewegung habt? Oder wie erklärt sich die Tatsache, daß in der Erstausgabe sechs Sportspiele sind, davon vier Golfspiele (spannend wie Unterwasser-Mikado).

Noch eine Frage an den Experten: Ich habe gehört, Intel bringt jetzt einen dreifach wassergekühlten 88-MHz-Chip raus, der mit sechs linearen Doppelripp-Steckplätzen für VC-2000-Speichererweiterungen bestückt ist. Soll ich jetzt mein Motherboard umrüsten oder lohnt sich ein einfacher Hamstertoaster-Slot an der Towerrückseite (der ja bekanntlich erst später bei Vobisdu rauskommt)?
(Arne Krüger, Lindlar)

Danke für den Honig! Die Leserbrief-Abteilung ist hiermit eingeweiht und wird natürlich einen festen Platz in jeder PC-PLAYER haben. Die Spiele-Tips werden so um die zehn Seiten pro Ausgabe belegen; wir wollen uns dabei auf Lösungen für die populärsten Programme konzentrieren. Die Golf-Ballung in unserer Erstausgabe war durchaus beabsichtigt, um einen Vergleich zwischen den besten Titeln zu erlauben. Sportmuffel werden erleichtert festgestellt haben, daß die anderen Genres bei uns nicht vernachlässigt werden. Die Expertenfrage hat unser gesamtes Hardware-Ressort wochenlang beschäftigt. Hier die vorläufige Antwort: Der neue 88-MHz-Chip wird wohl nur im neuen Zumbitsu 9000 eingesetzt werden, da dieser PC als einziger mit einem Aquarium-Interface ausgestattet ist, das die notwendige Wasserkühlung gewährleistet.

Rächtschreibung

Meine ersten Reaktionen auf die PC-PLAYER 1/93. Positives: Endlich wieder Spieletests von Heini Lenhardt und Boris Schneider. Sehr informative Bewertungskästen und eine absolut geniale letzte Seite (SimWindows, Starkiller..). Negatives: eindeutig zu kurz! Drei Starkiller-Bilder sind viel zu wenig (mindestens zwei Seiten). Ich hasse zwar das Fach Deutsch und lege auf Rechtschreibung eigentlich keinen großen Wert, doch Ihr solltet Euer Heft vor dem Druck mal durchlesen (es waren wirklich zuviele Fehler).
(Christian Mahnken, Rotenburg/Wümme)

Die Starkiller-Forderung haben wir Zeichner Rolf Boyke vorgelegt, der durch solche psychologischen Tricks zu großen Taten motiviert werden konnte: Ab dieser Ausgabe gibt's wieder eine größere Fortsetzungs-Geschichte.

Rechnungswesen

Das Heft 1/93 hat mir recht gut gefallen, jedoch hat es ein paar Ecken, an denen meiner Meinung nach gearbeitet werden müßte. Die externe Diskette macht das »Spiele-Magazin für PCs« für den Leser nur unnötig teuer. Heft + Briefporto + Disketten-Porto addieren sich zu 11,80 Mark. Damit liegt es in der Preislage, die das Heft mit interner Heftdiskette kosten würde. Außerdem: zu viel Konzentration auf neueste Spielversionen. Kurze Beleuchtung der neuesten Versionen (man kauft nicht gern die Katze im Sack) und Tips zu älteren Spielen würden mir besser gefallen.
(Carsten Meyer, Berlin)

Wir wollen halt niemanden zur Disketten-Anschaffung nötigen und bieten diesen Service deshalb separat an. Bei aller Rechnerei bitte nicht vergessen, daß unsere Disketten jeweils mit mehreren Programmen vollgepackte High-Density-Brummer sind. Mehr zu diesem Thema im folgenden Brief von Dirk Beckel.

Diskettenwahl

Euch ist eine Zeitschrift gelungen, die so manchem schon lange gefehlt hat. Eine intelligente Mischung aus Informationen, witzigen Artikeln, guten Tests, Tips und vor allem ein Schreibstil, der in keinster Weise albern, aber auch auf keinen Fall staubig ist. Kurz gesagt: einfach genial. Aber zum Grund, warum ich schreibe: es geht um die Diskette. Ich

mache mir nämlich Sorgen um den Preis Eures Heftes, wenn die Diskette immer beiliegen sollte. Ich finde Eure jetzige Lösung, daß man die Diskette, falls sie einem gefällt, beim Verlag für 5 Mark bestellen kann, sehr gut. Denn 1. ist das nicht zu teuer und 2. gefällt die Diskette wahrscheinlich nicht jedem bei jeder Ausgabe. So kann man sich aussuchen, ob man sie haben will oder nicht.
(Dirk Beckel, Oberursel)

Just um den Preis für PC-PLAYER in vernünftigen Dimensionen zu halten gibt's bei uns momentan keine Pläne, die Diskette regelmäßig beizupacken.

Zum Fürchten

Als ich heute die Computerzeitschriften nach neuem, brauchbarem, interessantem, witzigem und vor allem kompetentem Lesestoff durchblätterte, stieß ich doch tatsächlich auf eine zumindest neue Zeitschrift. Ob meiner Meinung nach die anderen Attribute stimmen? Lest erst mal weiter! Ich sah also ein buntes, und ehrlich gesagt, ziemlich »unerwachsenes« Titelblatt: halt zu bunt und mit einem Logo zum Fürchten (zu kitschig!). Na ja, zumindest ist es auffällig. Die Idee mit Boris und Heini auf der Titelseite war deshalb um so wichtiger und – ehrlich gesagt – sonst hätte ich PC PLAYER sicher nicht gekauft.
Wenn man das Heft jedoch aufschlägt, naht die positive Überraschung, denn daß Ihr Euch eher an Leute ab 18 richtet, ist sehr erfreulich. Deshalb paßt die Titelseite auch überhaupt nicht! Zum Glück seid Ihr im Laufe der Jahre nicht zu sachlich (sprich: humorlos) geworden, denn witzige Sprüche sind immer noch Eure Spezialität. Das Layout ist schön übersichtlich und nicht so chaotisch. Die Aufteilung des Textes in zwei anstatt vier Spalten wirkt ruhiger und animiert stärker zum Durchlesen, anstatt den Text zu überfliegen. Allerdings halte ich den Zeilenabstand für etwas zu groß – man wird das Gefühl nicht los, daß mehr Information auf gleichem Raum untergebracht werden könnte.
Nun zu den Spieletests: gewohnt kompetent und mit dem richtigen Gefühl für eine realistische Bewertung; witzig (ohne platt zu wirken) und informativ. Zum Bewertungskasten kann man nur sagen: wirklich gut gelungen, alles drin, alles dran! Endlich mal kompetente Angeben über die nötige Hardware. Auch der Wettbewerbskasten ist eine wirklich gelungene Neuerung. Das Weglassen eines »Prädikats« für besonders gelungene Spiele ist absolut zu begrüßen, denn die Punktewertung reich völlig aus, um ein Spiel zu charakterisieren. Ich hoffe, Ihr behaltet auch den Grundsatz bei, nur fertige Versionen von Spielen zu testen. Sich für gute Spiele 3 bis 4 Seiten Platz zu nehmen, finde ich absolut gerechtfertigt; ein eher schlechtes Spiel kann man jedoch auch auf einer halben Seite abhandeln.
Nun meine Meinung zur Themengestaltung. Aktuell-Teil: könnte größer sein, denn es gibt sicherlich wesentlich mehr interessante Projekte als beschrieben. Mehr Previews von Hit-Kandidaten. Wesentlich mehr Spieletests, das ist bis jetzt wirklich zu wenig! »Power-Up« ist eine gute Sachen, die man auch nach Weihnachten beibehalten sollte, den Berichte über neue Karten und sonstige Spielzeuge für seinen Rechner liebt jeder PC-Besitzer (»Gebt mit die Speedstar, ich will sie – Lechz!«). Spiele-Referenzen: sehr gute Idee; es fehlt jedoch die Rubrik Rennspiele, in die man sowohl Rennsimulationen als auch actionlastige Rennspiele einordnen kann. »Windows zum Durchsteigen«: mehr als flüssig! Was hat ein solcher Artikel in einer Spielezeitschrift zu suchen? Dafür gibt es doch die »ernsten« Blätter.
»Shareware und PD«: bitte keine Utility-Tests mehr, ich wäre für das »PD-Spiel des Monats«, daß Ihr dann gleich auf der Diskette mitliefern könntet. Artikel wie »Im Reich der 10.000 Pixel« und »Technik-Treff«, die sich mit Hard- und Software-Problemen im Zusammenhang mit Spielen beschäftigen, sind absolut nützlich und sinnvoll. Mehr Spiele-Lösungen und Tips wären nicht übel. Und allgemein, wie oben schon erwähnt: bitte mehr Seiten!
(Andreas Vandelaar, Willich)

Danke für die vielen Anregungen, die bei uns für einige Diskussionen gesorgt haben. Bei der Titelmotiv-Auswahl haben wir uns mittlerweile ein wenig vom nett-niedlichen Charakter der Erstausgabe entfernt. Aber ist unser armes, unschuldiges Logo wirklich zum Fürchten?
Der Zeilenabstand ist eine heikle Geschichte: Wird er zu eng, leidet die Lesbarkeit bei unserem mondänen 2-Spalten-Design; außerdem ließen sich auf diese Weise allenfalls drei, vier Zeilen pro Seite schinden.

Mein lieber Gonzo!

Meine vollste Hochachtung, die Erstausgabe ist Euch ja wirklich toll gelungen: ne Menge Seiten, tolles Outfit, nette Redakteure (?), haufenweise Rechtschreibfehler und ein angemessener Preis. Der Inhalt ist OK, aber die Übersichtlichkeit katastrophal. Ihr haut da jeden Artikel kreuz und quer rein, wie Euch der Gonzo gewachsen ist. Wie wär's, wenn Ihr jeden Artikel schön säuberlich nach Kategorien ordnet (mit nach Genres sortierten Tests)? Denkt jetzt bloß nicht, daß ich Euch nur vollnörgle. Apropos nörgeln, wo ist eigentlich der auf Seite 40 angesprochene Artikel »Prozessor-Parade« geblieben?
(Steffen Gruß, Potsdam)

Aber natürlich sind unsere Redakteure nett – vorausgesetzt, man gönnt ihnen ab und zu ein neues Spiel, eine Hardware-Erweiterung und etwas Zuwendung. Die Prozessor-Parade fand aus »technischen Gründen« (deren tränenreiche Aufzählung wir Euch ersparen wollen) erst in Ausgabe 2/93 statt. Den Gonzo können wir aber nicht auf uns sitzen lassen: Wir bilden durchaus Themenblöcke bei den Spieletests; nur bei Last-Minute-Testmustern kann diese Struktur mitunter zugunsten der Aktualität etwas erschüttert werden.

PC PLAYER 4/93

WORK IN PROGRESS

Alle reden von den grandiosen Perspektiven, die das Speichermedium **CD-ROM** bietet – aber wo bleiben die tollen Silberscheibchen-Spiele? Seit fast zwei Jahren arbeitet Virgin an dem CD-only-Adventure, dessen Super-VGA-Grafik gleich zwei Compact Discs rappelvoll packt. Im Frühjahr soll das Mammutprojekt **»The 7th Guest«** endlich marktreif sein; wir werden Ihnen in der nächsten Ausgabe alle wichtigen Details über dieses High-End-Abenteuerspiel verraten.

Zwei Compact Discs voller HiRes-Grafik: The 7th Guest ist ein Adventure-Epos speziell für CD-ROM

So eine Vorschau auf die nächste Ausgabe ist eine permanente »Ohne Gewähr«-Zone. Weil unser Steckkarten-Papst Toni Schwaiger das **Soundsystem von Microsoft** besonders gründlich auseinandernahm, kann sein für diese Ausgabe angekündigter Test leider erst in der nächsten PC PLAYER erscheinen. Bei den Spielen gab es zuletzt nicht minder üble Verschiebungen: Lucasfilm patzt regelmäßig mit der Veröffentlichung von **»X-Wing«** herum, das im Laufe des Jahres hoffentlich noch materialisieren wird. Psygnosis ist uns nicht nur **»Lemmings 2«** schuldig; auch das nicht unflotte Denkspiel **»Creepers«** liegt testmäßig in der Luft. Falls die Kollegen bei Sierra es mit ihren Ankündigungen ernst meinen, können Sie in der nächsten Ausgabe zudem mit einem Test des Jux-Adventures **»Space Quest V«** rechnen.

In den Hardware-Labors knirscht und knackt es momentan ganz bedenklich – der große **Joystick-Härtetest** hat begonnen. Im nächsten Heft verraten wir Ihnen, mit welchen Knüppeln sich Simulationen und Actionspiele am besten steuern lassen. Kann sich Gravis gegen die Stick-Neuheiten der Konkurrenz behaupten?

Außerdem lösen wir in vier Wochen den **Links Pro-Wettbewerb** auf. Es gab einige sensationelle Ergebnisse; die Spielstände der Sieger werden natürlich auf die nächste Diskette gepackt.

Unser Vergleichstest der PC-Joysticks trennt ehrenwerte Edelknüppel von morschen Schrottsticks

Dazu gibt's wieder reichlich **Tips und Tricks,** zentnerweise **Spieletests** und viele andere knackige Artikel rund ums PC-Entertainment.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!



Roger Wilco an Erde: Abenteuerspiel Space Quest V nähert sich der Vollendung

PC PLAYER 4/93 erscheint am 10. März

Peripherie, die man haben muß

IBM-Konkurrent Apple sagt in den USA, was wir schon lange ahnten: Die wichtigste Erweiterung für Ihren PC ist eine Extra-Portion Aspirin. Denn irgendwo hat die amerikanische Apple-Werbung recht: Für die Maus brauchen Sie einen Maustreiber, um ein CD-ROM einzubauen, sollte man sich einen halben Tag frei nehmen und neue Software fummelt andauernd an der kryptischen AUTOEXEC-BAT herum. Durch unsere tapferen Layouter (alle ver-mact), erfahren wir aber laufend, was die Apple-Anzeigen verschweigen: Ganz so rosig ist es mit den Macs ja nun auch nicht. Wenn Sie es nicht glauben, lassen Sie sich mal von einem Mac-Experten was von Resource Forks (die Datenaustausch per Modem mit PCs fast unmöglich machen), installierbaren Inits (die Ihr System in Sekundenschnelle völlig lahmlegen können) und System 7.0-Inkompatibilitäten erzählen. Wir wissen nicht, was der freundliche Apple-Händler empfiehlt, aber wir sind der Meinung, daß bei jedem Computer (auch Amiga, Falcon und C 64) ein paar Kopfschmerztabletten beiliegen sollten. **(bs)**

In den USA wirbt Apple mit einer Flasche Aspirin - die man angeblich für jeden PC, nicht aber für den Macintosh braucht

Das aktuelle SimProgramm

Hallo Ex-Amiga-Freaks! Heimweh muß nicht sein, denn - »SimAmiga« emuliert unter Windows 3.1 die unvergeßlichen Glanzlichter Ihres ausrangierten Lieblings. Nachfolgend ein exklusiver Auszug aus dem Leistungsumfang.
»SimStepper« sorgt für den markanten Ratter-Sound beim Diskettenzugriff durch Spurwechsel im Zwei-vor-und-eins-zurück-Verfahren.
»SimInterlace« läßt durch rhythmisches Dunkelschalten des Bildschirms oder 1-Zeilen-Ping-Pong-Scrolling auch teuerste Monitore zuverlässig flimmern.
»SimHAM« errechnet die Farbe eines Pixels aus seinem Farbwert und multipliziert diesen mit dem aktuellen Systemdatum.
»SimGuru« sorgt für einen perfekten PC-Absturz und zeigt kurz vorher eine sinnlose Fehlernummer (die sich aber prima für einen Lottotip eignet).
»SimRAM« halbiert Ihren freien Speicherplatz, um das RAM-Preisniveau von Amiga und PC anzugleichen. »SimA500« deaktiviert alle PC-Erweiterungssteckplätze bis auf einen und erlaubt das Abschalten des internen Netzteils. »SimA4000« verhindert zuverlässig den Einsatz von 16-Bit-Sound oder Truecolor-Grafikkarten und erlaubt die drastische Reduzierung der vertikalen Grafikauflösung bei gleichzeitiger Erhöhung der horizontalen Auflösung durch das sogenannte Pixel-Squeezing. Bei »SimOverscan« (dem Bildrand-Killer) funktionierten leider erst die Modi »mittel«, »stark«, »brutal« und »nervenzerfetzend«; weitere zwölf sind in Arbeit – wir halten Sie auf dem laufenden. **(ts)**



Mit SimAmiga wird Ihr PC zwar nicht Amiga-kompatibel, aber die Computer der Amiga-Serie waren untereinander ja auch nie ganz kompatibel

Die letzte Top 5-Liste

Aus den Geheimpapieren eines Herstellers von guten alten ATs: Fünf Ausreden, mit denen Sie den Kauf eines 486ers noch ein wenig vor sich herschieben können.

Platz 5: »Der Prozessor wird so heiß, daß er den Treibhaus-Effekt beschleunigt.«
Platz 4: »Sie können doch nichts mehr lesen, wenn die Texte so schnell über den Bildschirm scrollen.«
Platz 3: »Windows? Harte Männer (und natürlich auch harte Frauen) machen's mit dem DOS-Prompt.«
Platz 2: »Die meisten Unfälle im Straßenverkehr passieren doch auch bei überhöhter Geschwindigkeit, nicht wahr?«
Platz 1: »Flugsimulationen sind schon längst out, Text-Adventures wieder in.« **(bs)**

Wie nenn' ich's nur?

Der neue Scanner-Standard, dem sich Firmen wie Aldus, Logitech und Kodak angeschlossen haben, heißt »TWAIN«. Was hat der Autor von Tom Sawyer mit Scannern zu tun? Wieso taucht kein »S« für Scanner in der Abkürzung auf? Jetzt wurde das Geheimnis gelüftet: TWAIN war ein Witz der Programmierer, als sich die Marketing-Leute wochenlang auf keinen guten Namen einigen konnten, und steht für »Technology Without An Interesting Name« (Technik ohne interessanten Namen). Als die Programmierer aller beteiligten Firmen nur noch von TWAIN redeten, akzeptierte das Marketing den Namen leise grollend. **(bs)**



Softgold 10/92
Warum wir so erfolgreich sind...
...ist doch klar!
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
INDY
LeChuck's Revenge MONKEY ISLAND 2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
ZAK McKRACKEN
MANIAC MANSION
LUCASFILM
LUCAS Arts
Informationen über LucasArts-Spiele
erhalten Sie bei:
SOFTGOLD Computerspiele GmbH,
Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2,
Tel. 02131/ 66020
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG
Komplett in Deutsch


Voll kompatibel zu ADLIB, Disney Sound Source, Sound Blaster und Covox Speech Thing.
SOUND GALAXY NX
STEREO PRO
GALAKTISCHE DATEN:
● unterstützt 4Sound Standards
● OPL 3 FM Stereo Synthesizer
● 8 bit DAC - für digitale Sprachwiedergabe
● Sampling Rate von 4 KHz bis 44,1 KHz (Mono), bis 22.05 KHz (Stereo)
● CD-ROM Schnittstelle (optional SCSI)
● Game Port
● Midi Schnittstelle
● Eprom zur Speicherung der individuellen Einstellungen
● Software Paket mit:
– Monologue – Windat™ – Sound Script
–Juke Box – CD-Player – Galaxy Master
● 2 Lautsprecherboxen
● optional:
– CD ROM Laufwerk
– SCSI Schnittstelle
– Midi Kit
– Microfon
Der Computer wird nie mehr wie früher klingen...
exklusiv bei KM
Tel. 0 71 53 - 3 10 95 - 98 · Fax 0 71 53 - 3 82 86
Stereo
Computer und Kommunikation
KM
COMPUTER UND KOMMUNIKATION
KM Computer und Kommunikation Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48, 7314 Wernau
Die ultimative Soundkarte für Multimedia-, Schulungs-, Präsentations-, Unterhaltungs- und Windowsanwendungen.